



Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Letras e Artes
Escola de Belas Artes
Curso de Comunicação Visual Design

Jonathan Machado Lopes de Almeida

**Semiótica na construção do Concept Art:
Linguagem visual das imagens**

Rio de Janeiro
2020.1

Jonathan Machado Lopes de Almeida

Semiótica na construção do Concept Art: Linguagem visual das imagens



Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como parte dos requisitos
necessários à obtenção do título de
Bacharel ao Curso de Graduação em
Comunicação Visual Design da
Universidade Federal do Rio de Janeiro

UFRJ

Orientador: Prof. Dr. André de Freitas Ramos

Rio de Janeiro
2020.1

Ficha catalográfica

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Jonathan Machado Lopes de Almeida

Semiótica na construção do Concept Art: Linguagem visual das imagens

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como parte dos requisitos
necessários à obtenção do título de
Bacharel ao Curso de Graduação em
Comunicação Visual Design da
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Aprovado em 02 de dezembro de 2020.1.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. André de Freitas Ramos
Curso de Comunicação Visual Design

Profª. Drª. Raquel Ferreira da Ponte
Curso de Comunicação Visual Design

Convidado: Pedro Barreto
Arte educador, Ilustrador – Combo Estúdio

Rio de Janeiro
2020.1

"O simples ato de olhar está carregado de interpretação" Charles Sanders Peirce

MEDEIROS, Diego Piovesan. Apostila Semiótica - Teoria e classificação. Semiótica aplicada ao Design. (pág.03).

Agradecimento

Agradeço, antes de tudo, à minha mãe, que apesar de não estar mais presente, sempre me apoiou em minhas escolhas. Agradeço também à minha família, ao meu pai que sempre me ajuda, mesmo que do jeito dele. À minha irmã, que me ajudou e me mostrou que era possível morar em outro país, e também aos meus outros irmãos. Agradeço à minha namorada por estar comigo em todas as etapas desse processo. Agradeço também a todos os envolvidos que, de alguma forma, contribuíram para a construção desse trabalho. Agradeço a todas as dificuldades do dia a dia, que me tornaram um profissional melhor. Agradecimento especial ao meu orientador Professor André, juntamente aos professores Raquel e Karl, que acompanharam todo esse processo e me ajudaram a desenvolver esse projeto.

RESUMO

ALMEIDA, Jonathan Machado Lopes de. LONDONPUNK: Semiótica e Concept Art - Linguagem visual das imagens Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Visual – Design) Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.1

A pesquisa busca mostrar a importância do *concept art* na etapa inicial de criação de projetos voltados para a indústria de entretenimento. O projeto Londonpunk é um Romance, uma narrativa fictícia, com base em fatos reais acontecidos com o autor em um intercâmbio em Londres, Inglaterra, realizado no período de um ano, entre junho de 2015 e junho de 2016. Na Londonpunk (a cidade das mil histórias), é contada a história de John, um jovem brasileiro que decide deixar seu país natal para ganhar a vida na terra da rainha. Ele viaja em busca de trabalho e para juntar algum dinheiro para terminar de construir sua casa, promessa que fez à sua mãe falecida. Para isso, foi feita a elaboração de imagens com embasamento no estudo da semiótica, buscando parâmetros de análise de significação e construção de uma narrativa visual.

Palavras chave: *Concept Art*, Semiótica, Narrativa, Composição, Significado, Comunicação Visual.

ABSTRACT

ALMEIDA, Jonathan Machado lopes de. LONDONPUNK: Semiotics and *Concept Art* - Visual Language of Images. Course Completion Work (Undergraduate Degree in Visual Communication - Design) School of Fine Arts, Federal University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.1

The search for an art perspective, an initial stage of creation of projects aimed at the entertainment industry. Londonpunk is a Romance, a fictional narrative based on real events facts in the author at an exchange in London, United kingdom. Held in the period of one year, between June 2015 and June 2016. In Londonpunk, told the story of John, a young Brazilian who decides to flee his country to earn a living in the land of the queen. travels in search of work and put together something to make her home, promise to make her mother already deceased. This was done with the elaboration of images with the base in the study of the semiotics in search of parameters of analysis of signification and construction of a visual narrative.

Keywords: *Concept Art*, Semiotics, Narrative, Composition, Meaning, Visual Communication



LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1	Logotipo do projeto Londonpunk.....	09
Ilustração 2	Conjunto de imagens de diferentes concept arts de diferentes projetos, feitas por Feng Zhu.....	19
Ilustração 3	Conjunto de imagens de diferentes concept arts de diferentes projetos, feitas por Feng Zhu.....	20
Ilustração 4	Print da capa do vídeo 01, do canal Design cinema de Feng Zhu.....	21
Ilustração 5	Fotografia de Feng Zhu.....	23
Ilustração 6	Linha do tempo da pré-produção proposta por Feng Zhu.	24
Ilustração 7	Estrutura de Metas de Design proposta por Feng Zhu.....	26
Ilustração 8	Fotografia de Charles Sanders Peirce.....	29
Ilustração 9	Estrutura da tríade da teoria de Peirce.....	39
Ilustração 10	Recorte da Estrutura da tríade da teoria de C. S. Peirce, fazendo a amostra do ícone, índice e símbolo.....	40
Ilustração 11	Fotografia de Joseph Campbell.....	41
Ilustração 12	Grupos de imagens antigas e atuais de diversos lugares da cidade de Londres.....	55
Ilustração 13	Grupos de imagens antigas e atuais de diversos lugares da cidade de Londres.....	56
Ilustração 14	Grupos de imagens antigas e atuais de diversos lugares da cidade de Londres.....	60
Ilustração 15	Imagens do jogo Cyberpunk 2077.....	61
Ilustração 16	Grupos de imagens da Série Altered Carbon.....	62
Ilustração 17	Grupos de imagens da de letreiros luminosos da cidade de Hong kong a noite.....	64
Ilustração 18	Processo de montagem de elementos 3d e desenho de	65

	linha.....	
Ilustração 19	Desenhos iniciais do personagem John.....	66
Ilustração 20	Desenhos de linha iniciais dos soldados da rainha.....	67
Ilustração 21	Foto montagem com pintura e edição de representação da realeza da Londonpunk.....	67
Ilustração 22	Composição de cena de personagens.....	68
Ilustração 23	Série de rascunhos de veículos e etapas do processo de desenho.....	68
Ilustração 24	Grupos de imagens divididos nas categorias de ícone, índice e símbolos.....	71
Ilustração 25	Símbolos criados para fazer a divisão de grupos dos personagens.....	72
Ilustração 26	Símbolos criados para fazer a divisão de grupos dos personagens, seus conceitos e definições.....	72
Ilustração 27	Imagem com a conceituação da logo do projeto.....	74
Ilustração 28	Logotipo completo do projeto Londonpunk.....	75
Ilustração 29	Prancha de concept 01 e 02.....	77
Ilustração 30	Prancha de concept 03 e 04.....	78
Ilustração 31	Prancha de concept 05 e 06.....	79
Ilustração 32	Prancha de concept 07 e 08.....	80
Ilustração 33	Prancha de concept 09 e 10.....	81
Ilustração 34	Prancha de concept 11 e 12.....	82

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	15
2	OBJETIVOS.....	15
3	METODOLOGIA.....	16
4	COMO A SEMIÓTICA CONTRIBUI PARA A CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS VISUAIS.....	17
4.1	O que é Concept Art?.....	17
4.2	Quem é Feng Zhu?.....	22
4.3	O que é concept art?.....	23
4.4	Linha do tempo de pré-produção.....	24
4.5	Metas de Design.....	26
5	SEMIÓTICA DE CHARLES SANDERS PEIRCE.....	28
5.1	Quem é Charles Sanders Peirce?.....	29
5.2	Importância da semiótica para o trabalho.....	30
5.3	Semiótica Peirciana.....	30
5.4	O que é fenomenologia?.....	33
5.4.1	<u>Primeridade, Secundidade e Terceiridade</u>	34
5.5	Conceituação de signo.....	35
5.6	Tríade de Peirce.....	37
5.7	Subdivisões da Tríade.....	37
6	LONDONPUNK E A JORNADA DO HERÓI	40
6.1	Quem é Joseph Campbell.....	40
6.1.1	<u>Tipo de narrativa</u>	41
6.1.2	<u>História em três atos</u>	42
6.2	Jornada do Herói.....	43
6.2.1	<u>Primeiro Ato</u>	43
6.2.2	<u>Segundo Ato</u>	43
6.2.3	<u>Terceiro Ato</u>	44

6.3	Londonpunk.....	44
6.3.1	<u>Resumo Londonpunk.....</u>	44
6.3.2	<u>CAPÍTULO 01 Título Manhã de um futuro próximo.....</u>	45
6.3.3	<u>CAPÍTULO 02 Título Terra desconhecida.....</u>	46
6.3.4	<u>CAPÍTULO 03 Título Dinheiro é o que menos importa.....</u>	46
6.3.5	<u>CAPÍTULO 04 Título A menina do casaco azul.....</u>	47
6.3.6	<u>CAPÍTULO 05 Título Batalha mental.....</u>	48
6.3.7	<u>CAPÍTULO 06 Título Dias gelados.....</u>	49
6.3.8	<u>CAPÍTULO 07 Título O Inverno acaba.....</u>	50
6.3.9	<u>CAPÍTULO 08 Título Chá da tarde.....</u>	50
6.3.10	<u>CAPÍTULO 09 Título Entre dois Mundos.....</u>	51
6.3.11	<u>CAPÍTULO 10 Título Velhos tempos.....</u>	51
6.3.12	<u>CAPÍTULO 11 Título Mudanças.....</u>	51
6.3.13	<u>CAPÍTULO 12 Título A Jornada é um aprendizado.....</u>	52
7	LONDRES AO LONGO DOS ANOS.....	52
7.1	As origens da cidade.....	52
7.2	Diversidade cultural em Londres.....	58
8	ESTÉTICA CYBERPUNK.....	60
8.1	Cyberpunk 2077.....	61
8.2	Altered Carbon.....	63
8.3	Le Neon Hong Kong.....	65
9	PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DAS IMAGENS.....	65
9.1	Técnica de representação.....	69

9.2	Proposta de análise descritiva para os concepts.....	69
10	PRÉ-PRODUÇÃO, COMO DESENHAR IDEIAS.....	75
10.1	Representação dos personagens e elementos.....	75
10.2	Personagem John: Prancha de concept 01 e 02.....	77
10.3	Personagem Carol: Prancha de concept 03 e 04.....	78
10.4	Personagem Xue e Nathan: Prancha de concept 05 e 06.....	79
10.5	Conceito Realeza: Prancha de concept 07 e 08.....	80
10.6	Conceito Soldiers: Prancha de concept 09.....	81
10.7	Conceito Cabine e ônibus: Prancha de concept 11.....	82
11	CONSIDERAÇÕES FINAS.....	85
12	REFERÊNCIAS.....	88

1. INTRODUÇÃO

Desde pequeno, sempre gostei de desenhar e criar coisas. Tive grande influência de filmes e desenhos de ficção, mas principalmente de desenhos e quadrinhos japoneses. Com isso, veio a influência forte dos jogos eletrônicos e a vontade de querer saber como eram produzidos. Eu, que estava muito determinado a estudar arquitetura, decidi entrar para o curso de Comunicação Visual Design, pois percebi que era o que fazia mais sentido. No curso de Design, encontrei um mundo de possibilidades e a cada dia me apaixono mais e mais pelo design e a construção de imagens com o estudo da semiótica e concept art.

Junto à minha formação acadêmica de Design Gráfico, tive a oportunidade de estudar e trabalhar em um estúdio de ilustração digital e Concept Art, o Studio Black Fox, no Rio de Janeiro. Também morei um ano em Londres entre 2015.2 a 2016.1. As experiências contribuíram efetivamente para o desenvolvimento desse trabalho, pois ao trazer a proposta do meu projeto eu recrio a cidade de Londres com base nas experiências.

Ao longo dessa pesquisa, o estudo desenvolvido busca a produção de *Concept Art* inspirada na experiência de vida em Londres, trabalhando personagens com base em histórias reais e acrescentando elementos fictícios, recriando Londres de uma perspectiva fantástica. Personagens, criaturas, veículos e cenários serão recriados sob essa perspectiva, apoiados em conceitos semióticos, principalmente embasados na linha de pensamento de Charles Sandres Peirce.

2. OBJETIVO

O projeto tem como proposta mostrar a importância da semiótica na

construção do concept art. O foco é mantido na criação de concept de personagens e a semiótica é aplicada na construção de ícones, índices e símbolos, que contribuem para a construção de cada personagem.

Esta pesquisa busca mostrar a importância do *Concept Art* na etapa inicial de criação de projetos voltados para a indústria de entretenimento. Trabalha o processo de design e a composição das imagens, mostrando o desenvolvimento descritivo de personagens, veículos e cenários que contam histórias. O *Concept Art* dentro da indústria do entretenimento pode ser aplicado de diversas formas, mas o foco aqui apresentado será mais voltado para games e filmes. Será abordado o processo prático e metodológico de etapas que mostram a criação de *Concept Art*, desde *sketchs* iniciais a imagens finalizadas. A pesquisa vai ter como base o estudo da semiótica, que estuda a significação e interpretação das imagens em diferentes contextos e significados.

3. METODOLOGIA

Como método foi criada uma divisão em quatro grupos, cada um deles representada por símbolos. Esses símbolos foram criados com base em conceitos, referência estética, cultural e histórica da cultura inglesa e da cultura cyberpunk. Dessa forma cada personagem foi criado dentro de um desses grupos se diferenciando e fazendo uma divisão clara entre eles. O processo de criação das imagens, seguiu técnicas de desenho, foto montagem, pintura digital e uso de 3d como base.

4. COMO A SEMIÓTICA CONTRIBUI PARA A CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS VISUAIS

4.1 O que é Concept Art?

Venho, por esse texto, trazer um melhor entendimento sobre o que é Concept Art. Desmistificar esse conceito e trazer uma aproximação maior sobre seu propósito. Em linhas curtas, o *Concept Art* é uma ferramenta, uma forma de representação de ideias para desenvolvimento de um produto. O *Concept art* está mais ligado à etapa de ideação e descobrimento, etapa de testar ideias, desenhar grande volume de ideias, ligado a variações de desenhos para, no final, sofrer uma análise para a escolha de algumas que serão continuadas. Os termos *Concept Art* e o Concept Design vieram a ser conhecidos pela indústria de games e filmes nas etapas de pré-produção e de criação, além de ser usado no desenvolvimento dos personagens, cenários, ambientações e criaturas que precisão ser concebidas.

Se fizermos uma busca rápida na internet, encontramos que na tradução literal *Concept Art*, significa arte conceito ou conceitual, tendo como finalidade mostrar através de ilustrações, que podem ser pouco ou muito detalhadas, como será o visual final de um filme ou de um game, antes dele ser produzido. DANTAS, Marcelo. O que é *concept art*? .Medium.<<https://medium.com/acla/o-que-e-CC%81-concept-art-e178ae7ea54>> 10 de Abril de 2018.

[...] Arte conceitual é uma forma de ilustração cujo objetivo principal é reproduzir uma representação de um desenho, ideia e/ou tom usado em filmes, jogos eletrônicos, animações ou histórias em quadrinhos antes de ser colocada no produto final. Arte conceitual é também referido como um desenvolvimento visual ou debuxo de conceito.

O *Concept Art* está mais como arte conceito e o termo arte conceitual mais para representações dentro do universo das artes plásticas, que são processos bem diferentes tanto na execução quanto no objetivo, segundo o artigo “Desenvolvimento de Concept Art para Personagens”, escrito por Patrícia Kelen Takahashi e Marcelo Castro Andreo, ambos da Universidade Estadual de Londrina, Dept de Design, Brasil.

[...] O *Concept Art* pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação, ação livre e jogos eletrônicos), de forma a auxiliar de forma relevante no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas. Sua utilização, além de definir e estabelecer os primeiros passos do projeto, possui grande potencial para enriquecer a apresentação do projeto para possíveis investidores, por se tratar de algo concreto e que torna as ideias mais palpáveis e convincentes. O *concept art* encontra-se no processo inicial da produção, quando a estrutura e a história básica do jogo são estabelecidas e os *concept artists* (artistas de conceito) são convocados para criar uma determinada visão do jogo. Nesta etapa, o artista visa à criação da identidade visual do jogo, determinando a linguagem a ser utilizada durante todo o desenvolvimento do projeto. [2011, p.01]

O *Concept Art*, em outras palavras, é a arte que ninguém vê, é a arte de construção, de estrutura, de ideação, de definição. Dessa forma, trago mais um recorte de exemplo segundo a revista Zupi, trazido por Patrícia em seu artigo.

[...] *Concept Art* é a arte capaz de traduzir ou vender uma ideia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos. Essa forma de arte pode ser expressa pela ilustração, escultura e muitas outras, é mais requisitada hoje pela indústria de entretenimento e é o âmagio artístico por trás de um novo título de game ou filme vencedor de Oscar. Aqueles que assumem essa tarefa são altamente especializados, pois há uma demanda seleta para esse tipo de trabalho. [ZUPI 2010, p. 04]

Dentro da pesquisa realizada para trazer aqui um entendimento maior

sobre o que seria, de fato, a disciplina que compreende o *Concept Art*, não poderia deixar de falar sobre o concept artist Feng Zhu, fundador da escola FZD - Feng Zhu Design School, em Singapura. Já atuou em diversos títulos de filmes e games e, desde 1997, em empresas como Eletronic Arts, Blur Studio, NC Soft.

Ilustração 2 – Conjunto de imagens de diferentes concept arts de diferentes projetos, feitas por Feng Zhu.

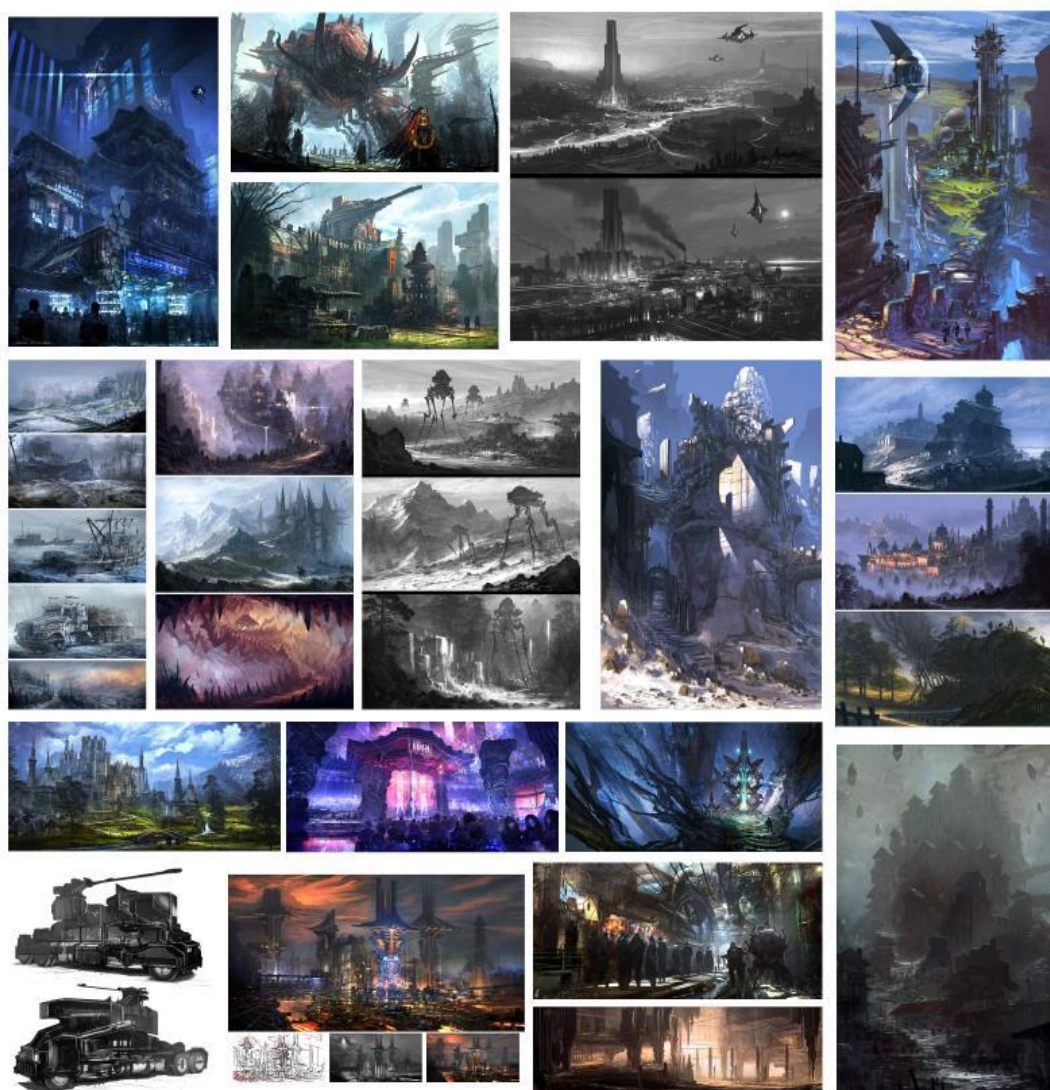
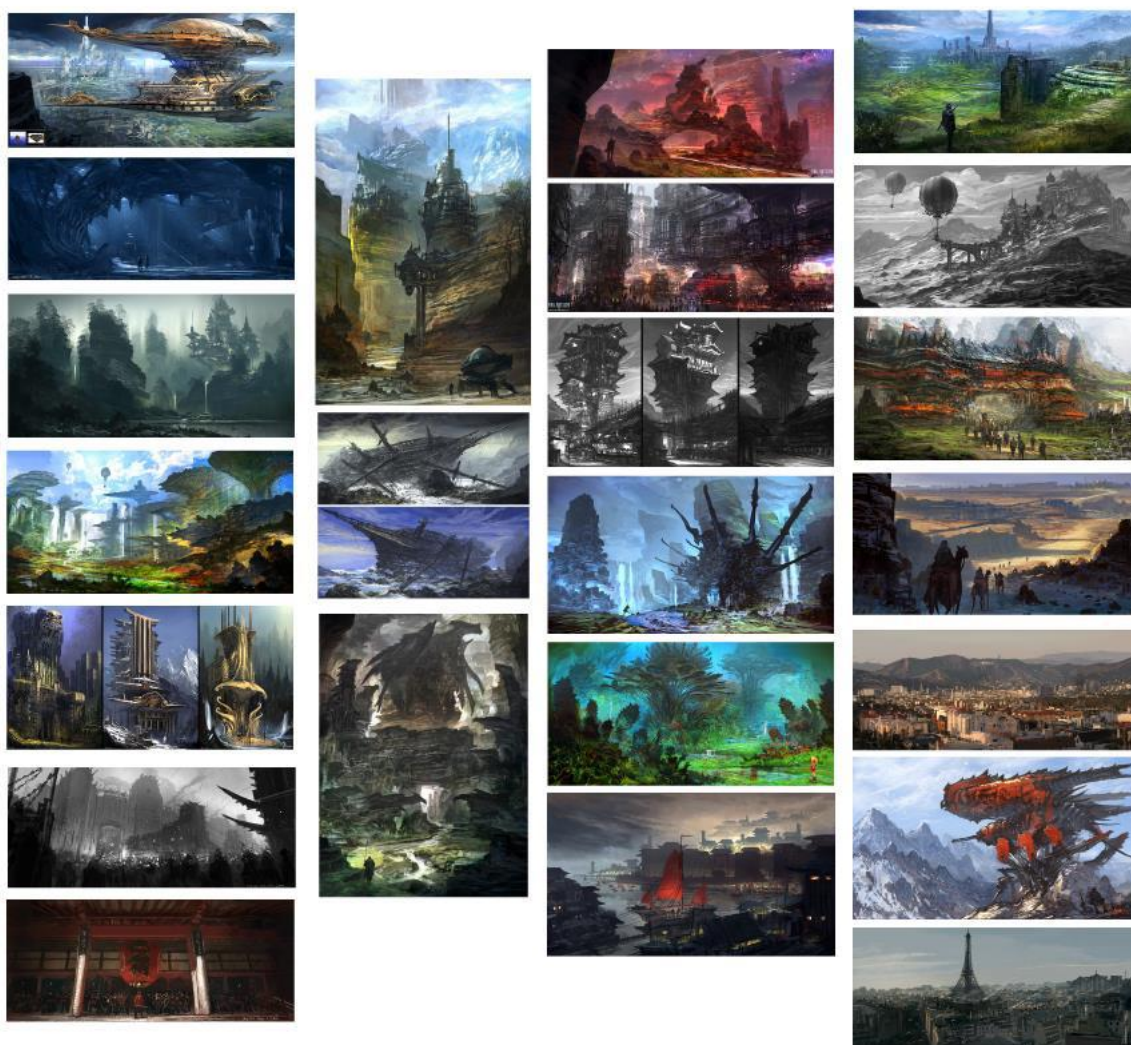


Ilustração 3 – Conjunto de imagens de diferentes concept arts de diferentes projetos, feitas por Feng Zhu.



Além de se tornar o fundador de uma das escolas mais conceituadas na

disciplina de Concept Art, Feng Zhu também disponibiliza um canal no Youtube com conteúdos sobre a área, desde técnicas e materiais de desenho a livros sobre o que é necessário para se tornar um artista de conceito. Além desse primeiro canal, Feng Zhu também possui uma série de podcasts, onde discute e compartilha conhecimento sobre o mercado de trabalho atual de *concept design*, com todo conteúdo inteiramente grátis.

Trago essa referência aqui, pois esses conteúdos me ajudaram a ter um melhor entendimento sobre o que é ser um artista de conceito, e também para que possa ajudar qualquer um que queira se aventurar nesse caminho. Feng Zhu traz, em seus vídeos e podcasts, um melhor entendimento dos processos de produção de filmes ou games.

Ilustração 4 – Print da capa do vídeo 01, do canal Design cinema de Feng Zhu



Nesse primeiro episódio, Feng fala sobre a carreira de um artista de conceito.

4.2 Quem é Feng Zhu?

Feng zhu é um artista de conceito que após se consolidar na indústria de concept art, para filmes e jogos fundou a escola de Concept art e design chamada FZD school. Quando começou sua jornada em 1997, abandonou sua formação em arquitetura na Berkeley, Universidade da Califórnia, para se formar em desenho industrial pelo curso do Art Center College of Design. Sua jornada profissional teve um início rápido, Feng Zhu conta que seu primeiro trabalho foi no studio Origens Systems, nessa época trabalhou em uma série de jogos chamada Wing Commander Games. Lá Feng começou atuando como concept design sendo uma área bem concorrida e de lá para cá Feng veio construindo sua carreira até parar na Blur Studio e a Origem Systems virou parte da Eletronic Arts. passou por diversos studios e produções e em 2003 trabalhou na NC Soft uma empresa coreana e lá ele atuou no cargo de diretor de criação e ao mesmo tempo abriu seu próprio studio Feng zhu Design. Na mesma entrevista ao site THECAB, Feng lembra como a escola FZD nasceu e quais foram os motivos que fez ele ir para a Ásia “Todos têm um ponto em sua carreira onde sentem uma urgência em fazer algo diferente. Isso aconteceu comigo no verão de 2006. Minha esposa e eu decidimos nos mudar para Pequim, na China, e criar nosso próprio estúdio de desenvolvimento de jogos. Nós passamos de 6 pessoas para mais de 60 em menos de dois anos. As oportunidades na Ásia nessa época eram gigantescas! Eu sabia que teria de ficar deste lado do globo. Em 2009, eu vi um grande espaço na área de educação para concept design, em especial na área de design de entretenimento. As indústrias de games e filmes estão explodindo aqui na Ásia, mas não há escolas na região para fornecer o tipo correto de educação. Foi aí que eu decidi criar a FZD School of Design, em Singapura”.

O centro de formação tem como princípio a excelência no ensino do design,

permitindo que seus alunos tenham domínio sobre todas as habilidades necessárias para a produção de bons trabalhos na área.

Ilustração 5 – Fotografia de Feng Zhu



4.3 O que é Concept art?

Seguindo orientações dadas por Feng Zhu em seus podcats sobre concept art, ele fala sobre a etapa de pré-produção e conceitos importantes de como estruturar o processo e pontos importantes que se deve ter em mente na hora de fazer concept art. Abaixo segue a lista de tópicos sobre o que é concept art:

- O Concept art é o termo usado para a forma de representação de uma etapa inicial de criação de um projeto, geralmente em jogos e filmes. Tem como objetivo direcionar o estilo visual do projeto.

- É uma etapa de pré-produção.- É uma etapa de criação e desenvolvimento de conceito.
- É uma etapa de direcionamento visual, de personagens, criaturas, cenários, veículos e outros elementos que compõem uma cena.
- É uma etapa de pesquisa cultural, estética e histórica.
- É uma etapa de Ideação e Definição de ideias.
- É um processo Iterativo. (Existe uma estrutura linear de criação, mas essa estrutura pode ser quebrada de acordo com a necessidade do projeto.)
- Concept art não é ilustração (o Valor do concept está baseado na ideia, no conceito, no design e não na finalização da imagem.)
- O Concept art é uma imagem com finalização suficiente para passar uma ideia, que vai direcionar uma estética visual.

4.4 Linha do tempo de pré-produção

Ilustração 6 – Linha do tempo da pré-produção proposta por Feng Zhu



Nessa etapa Feng Zhu nos mostra que a parte de Design thinking é a mais importante, pois é uma etapa que segue um processo iterativo de definição e ideação de conceitos e representações visuais. Nessa etapa é necessário fazer uma pesquisa cultural, estética e histórica, para ambientar os personagens, cenários entre outros elementos seguindo as especificações do projeto, o Briefing. Durante esse processo muitas variações de desenho são feitas e discutidas e validadas em workshops com a equipe de criação ou diretamente com o próprio cliente.

FORMA NÃO EFICIENTE

- Especificações do projeto
- Design thinking
- Desenho e pintura (arte vem antes do design)

FORMA EFICIENTE

- Especificações do projeto
- Design thinking (o que o cliente está realmente pagando para ser feito)
- O design vem antes da arte
- Desenho e pintura

4.5 Metas de Design

Ilustração 7 – Estrutura de Metas de Design proposta por Feng Zhu



Termos-chave da zona de boa aparência:

– Ser compreensível para nós humanos

Feng zhu explica que é necessário fazer um redesenho das coisas, mas se manter em uma consistência compreensível com base na nossa realidade.

– Inclui referências da cultura pop

É extremamente importante manter elementos da cultura pop e de países, pois isso ajuda no reconhecimento visual e melhora a identificação do público com a imagem.

– Capture experiências cotidianas

Fazer a captura do cotidiano, ajuda a humanizar as cenas de uma forma mais convincente.

– Faça referência à história e cultura do passado

Usar como base momentos históricos e culturais enriquece e constrói uma imagem com mais peso e conteúdo.

– Fácil de entender visualmente

A imagem deve ser bem-conceituada e complexa, mas deve ser resolvida de forma técnica e visual, para ter uma fácil leitura e entrega da mensagem.

– Construído sobre o que veio antes (não uma reinicialização total)

Reforço nas bases de pesquisa para se manter consistente.

– Entretenimento antes da funcionalidade

A imagem tem a função principal de passar uma ideia e entreter visualmente, ela deve parecer real, mas não precisa ser real. Um bom exemplo poderia ser o desenho de uma máquina, esse desenho deve apresentar elementos visuais que comuniquem a ideia e não necessariamente ser uma descrição técnica de funcionalidade.

– Comece de uma base sólida e existente (não há necessidade de começar tudo do zero)

Aqui Feng Zhu reforça essa ideia tanto na parte das referências, se apropriando de designs já existente para se manter sólido, quanto sobre fazer o uso de fotografia e render de imagens 3D, para que se facilite o processo e diminua os erros em relação aos fundamentos de desenho.

– Resolva os problemas de design primeiro, depois concentre-se na arte

Muito importante fazer uma divisão clara da parte de ideação e variação de ideias para construir o design e a parte de definição e finalização da imagem.

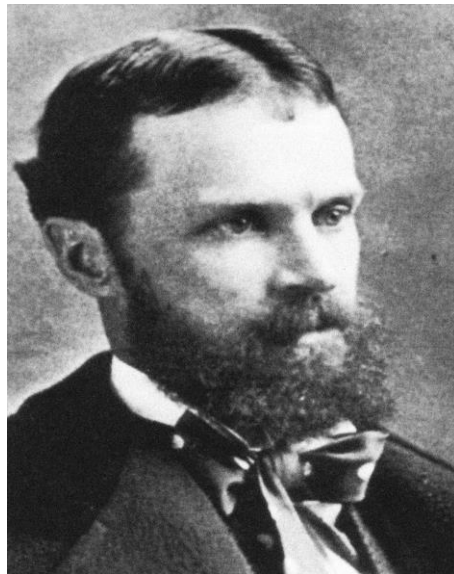
5. SEMIÓTICA DE CHARLES SANDERS PEIRCE

A escolha da semiótica para embasamento deste projeto se deu, pois era preciso encontrar elementos norteadores de análise e composição, para construir e desconstruir os significados nas imagens. E para isso, nada melhor que iniciar pelos conceitos de Charles Sanders Peirce e suas tricotomias, com o suporte dos estudos de Lúcia Santaella em suas definições do que é semiótica, entre outros autores, que também usarei como suporte.

Mas, de um modo geral, trabalharemos com os conceitos principalmente de Peirce, pois quando chegarmos mais à frente, na parte de análise das imagens, que serão construídas sob a perspectiva dessa cidade fictícia chamada Londonpunk, iremos nos aprofundar mais. A ideia principal é mostrar que cada elemento da imagem, por menor ou aparentemente insignificante, ajuda a construir a narrativa e, muitas vezes, conta a história por si só. O objetivo é perceber que os conceitos embutidos nos elementos da imagem, ajudam a construir os personagens, além de entender que cada elemento da composição é rodeado de conceito, que quando agregado a outros elementos, constrói novos conceitos e ideias. Dessa forma com um melhor entendimento de como usar a semiótica, tornamos possível a estruturação de mundos fictícios como se fossem reais.

5.1 Quem é Charles Sanders Peirce?

Ilustração 8 – Fotografia de Charles Sanders Peirce



Charles Sanders Peirce se colocava em primeiro lugar como um lógico, apesar de sua obra ser extensa. Ficou consagrado como um dos maiores filósofos nascido na América, tendo sua formação como cientista, onde também atuou profissionalmente. Obteve a mais alta distinção em Harvard, onde se formou em Química com *summa cum laude*. Posicionou os EUA, com suas diversas pesquisas internacionalmente no campo das ciências físicas. Estabeleceu um novo padrão de medições estatísticas, assim reformulando observações europeias, sobre medições do brilho das estrelas e forma da Via Láctea e além disso sendo o primeiro a relacionar as medidas de ondas de luz a unidade de metro. Mundialmente ficou conhecido pela sua teoria geral dos signos no estudo da semiótica. Ao longo de sua vida também se formou em geofísica e astronomia pela United States Coast and Geodetic Survey, além de receber título de inventor do pragmatismo de seu amigo William James, cujo seu entendimento era de uma estrutura de investigação científica seguindo um método lógico. Com seu pensamento exerceu uma influência enorme sobre pensadores do século XX, entre eles temos, Umberto Eco, Roman Jakobson, Gilles Deleuze, Alfred Tarski, Karl Popper e Juergen Habermas, dentre outros. Peirce realmente foi incrível deixando em sua obra excessivamente sistemática e extensão contribuições e conhecimentos sobre filosofia é sistemática, onde podemos encontrar teses

ontológicas sobre a evolução do universo e da continuidade psicofísica de todos os fenômenos.

5.2 Importância da semiótica para o trabalho

Ter consciência na hora de criar imagens, nos possibilita desenvolver imagens mais consistentes. A semiótica entra como uma disciplina fundamental nesse processo, com ela podemos embutir melhores significados ao contar nossas histórias. Nesse processo a semiótica fundamenta o *concept art*, posicionando na cena e na construção dos personagens elementos de forma proposital, para criar significado gerando novas associações de ideias. E para isso foi feito um recorte na teoria de Charles Sanders Peirce, na tríade do Objeto, onde se fala da relação do objeto com os signos de índice, ícone e símbolo, tais quais, estão consistentemente ligados a construção visual e assim integrados no processo de *concept art*.

5.3 Semiótica Peirciana

Vamos falar um pouco mais sobre a estrutura construída por C. S. **Peirce**, de como ele subdivide o estudo da semiótica, para que se tenha uma melhor compreensão da metodologia que está sendo proposta neste projeto. Dentro de sua linha de pensamento, é preciso iniciar com o conceito de fenomenologia, que seria um conjunto de acontecimentos e como esses fenômenos se manifestam, tanto através do espaço ou tempo, é uma disciplina que estuda como as coisas são percebidas em sua essência.

É muito importante entender esse processo, pois podemos dividir o ato de analisar uma imagem em três momentos. O momento inicial estaria mais ligado ao conjunto de sentimentos e sensações causados pela imagem. O segundo se remete à evidência da imagem existir representando visualmente outra coisa.

Seguindo o pensamento de **Peirce**, podemos definir primeiridade, secundidade e terceiridade como divisões para categorias dos signos, e podemos seguir fazendo associações triádicas, onde ele classifica os signos dentro dessas categorias.

Desta forma, as classificações entram como Representamen, Objeto e Interpretante, e cada uma dessas partes se subdivide em três:

O Representamen se divide em quali-signo, sin-signo e legi-signo, onde cada um dos termos se posiciona dentro das categorias de primeiridade, secundidade e terceiridade. Da mesma forma, o objeto se subdivide em Ícone, Índice e Símbolo e o Interpretante em Rema, Dicente e Argumento.

Voltando às três classificações iniciais de Representamen, Objeto e Interpretante, formamos uma tríade onde o Representamen é o que fundamenta o signo. Ele funciona como signo, está no lugar do objeto, mas não é o objeto, é o que representa o objeto. De uma certa forma, essa representação se estrutura na subdivisão de três momentos.

Subdividindo o Representamen ou signo em si, seu quali-signo é a qualidade que é signo. Para perceber, temos que expor nossos sentidos à imagem e sentir a textura das linhas, das formas e das cores, além do bonito e do feio, do quente e do frio na imagem. Já o sin-signo, para compreender de forma plena é necessário entender em que universo o signo se manifesta, como as qualidades do quali-signo se combinam e se contrastam com o meio onde o signo está. Por exemplo, a cor azul pode ser aplicada no céu, no mar, em uma parede, ou em uma roupa azul, tendo diferentes texturas devido ao seu tipo de material, um vidro azul ou um piso azul. Ainda falando das subdivisões do Representamen, temos o terceiro que é o legi-signo, ou seja, aquele que vem logo após o quali-signo e o sin-signo. Neste caso, é a parte terceira que está dentro do Representamen.

No caso da blusa azul, o fato de entender aquela blusa como ser azul e não vermelha ou verde, de ser de algodão e não de seda, de ser pequena e não

grande, de ser de marca X e não da marca Y. A interpretação disso é o legi-signo. Todas essas associações e momentos um, dois e três acontecem juntos, a todo momento, tornando complexo o entendimento. O objeto é aquele indicado, apontado pelo Representamen, e pode ser entendido como objeto dinâmico e objeto imediato. O que diferencia o objeto dinâmico do imediato é como o signo se apresenta. Vamos entender uma novela que está passando na televisão: o objeto imediato é a novela vista pela televisão, já o dinâmico é a gravação feita no estúdio de filmagem. A novela vista pela televisão é onde o objeto dinâmico se aplica, tornando-se um objeto imediato.

Tudo depende do fundamento do signo. Seguindo a tríade do objeto, temos o ícone que possui relação de semelhança com o seu objeto. Desta forma, como exemplo, podemos dizer que uma foto, uma pintura, ou um brinquedo de um avião são ícones de um avião, pois são parecidos, mas não são, de fato, o avião. Temos o índice que possui relação direta com o objeto. Ele indica um acontecimento que aponta para o objeto: um bom exemplo é a fumaça que indica o fogo, o chão molhado que indica chuva ou mesmo a fotografia que tem como índice alguém ter fotografado a cena e que não está na cena.

O símbolo tem relação de convenção com o objeto, algo que foi determinado em sociedade para significar alguma coisa, mas que não possui semelhança ou relação direta de índice com seu objeto. Como exemplo, a bandeira que representa um país, ou seja, a bandeira da Inglaterra diferente da bandeira do Brasil, além do conjunto de associações em cada uma delas, tornando-as únicas em sua convenção de significado.

O interpretante é a terceira parte. Ele também é subdividido em classificações de rema, dicente e argumento e pode ser entendido como interpretante dinâmico, imediato e final. No seu segundo nível, o interpretante dinâmico divide-se em emocional, energético e lógico.

Sendo assim, começaremos a falar do próprio interpretante, ou melhor, a parte do signo que consiste nas possibilidades possíveis do signo ser interpretado por uma mente intérprete. O intérprete é a mente que interpreta, então não confundir com interpretante. Sendo assim, o primeiro nível, o interpretante imediato, é por exemplo o potencial interpretativo de um carro se movimentar, não sendo necessário alguém dirigir o carro, para que seja entendido que ele anda ainda que esse carro se apresente quebrado. Seguindo para o segundo nível, temos o interpretante dinâmico que se caracteriza pelo efeito causado na mente que interpreta. Esse efeito pode ser emocional causado por sensação e sentimento, energético causado por uma ordem, chamado ou convocação, como, por exemplo, se alguém gritar socorro. O efeito gerado pela verbalização da palavra de mobilização para a ajuda é lógico.

Então, chegamos ao terceiro nível de interpretante. Esse é caracterizado pelo resultado da interpretação que se destina a chegar. Trata-se de um limite do que se pode pensar, mas que não se pode atingir inteiramente. A divisão feita do interpretante final nos permite ter um melhor entendimento. Novamente, estão ligados às categorias do primeiro, segundo e terceiro. A rema se refere à qualidade que posiciona o objeto para uma interpretação. O dicente está ligado à existência para uma proposta de ser interpretada, e o argumento envolve o dicente para que se complete a interpretação. Essa não é a final, pois o pensamento se constrói com base em outros signos que geram outros signos em um processo infinito.

5.4 O que é fenomenologia?

Considerada uma quase ciência, a fenomenologia é o que estuda, o como aprendemos as coisas. Tudo que sabemos, nós aprendemos de algum jeito em nosso desenvolvimento desde quando eramos crianças. Coisas como uma

lembrança, um perfume, o barulho da chuva e quando entendemos uma imagem em uma fotografia ou ilustração. A fenomenologia é a base para as ciências como estética, ética e lógica, essas consideradas normativas.

[...] A semiótica é uma das disciplinas que fazem parte da ampla arquitetura filosófica de Peirce. Essa arquitetura está alicerçada na fenomenologia, uma quase-ciência que investiga os modos como apreendemos qualquer coisa que aparece à nossa mente, (SANTAELLA, Maria Lucia. *Semiótica Aplicada*. p.02. 2002).

São consideradas normativas, pois tem como objetivo estudar valores, ideias e normas. Segundo C. S. Peirce a estética é aquilo que atrai a sensibilidade humana, aquilo que é admirável, já a lógica é o conjunto de leis que são necessárias do pensamento que nos permite condições de atingir a verdade. A ética estaria ligada a estética e a lógica no que se constrói o pensamento orientando a nossa conduta encorajada pelo admirável da estética e conduzida pelo raciocínio concreto e sólido da lógica.

[...] Entendemos por fenômeno, palavra derivada do grego Phaneron, tudo aquilo, qualquer coisa, que aparece à percepção e à mente. A fenomenologia tem por função apresentar as categorias formais e universais dos modos como os fenômenos são apreendidos pelamente." (SANTAELLA, Maria Lucia. *Semiótica Aplicada*. 2002.p.02).

5.4.1 Primeridade, Secundidade e Terceiridade

Essas três nomenclaturas foram definidas para categorizar esses momentos que funcionam como etapas na consciência. A primeiridade é uma categoria de experiência ela é indizível e intangível. A primeiridade ela é em si mesma, funciona como predicados que derivam de fenômenos de caráter qualitativo. O verde das florestas, o azul do céu ou um sentimento ou uma sensação.

[...] A primeiridade aparece em tudo que estiver relacionado com acaso, possibilidade, qualidade, sentimento, originalidade, liberdade, mônada." SANTAELLA, Maria Lucia. *Semiótica Aplicada*. 2002.p.07.

A secundidade é o segundo momento é onde acontece o contraste com o outro é uma categoria de existência. As coisas são um segundo na medida que existe e se relaciona com o um outro. As qualidades só acontecem, porque são relacionadas com outras qualidades. Dessa forma a primeiridade é atemporal e a noção de tempo aparece na secundidade, pois ao relacionar algo com alguma outra coisa, essa relação pode em um outro momento mudar.

[...] A secundidade está ligada às ideias de dependência, determinação, dualidade, ação e reação, aqui e agora, conflito, surpresa, dúvida. SANTAELLA, Maria Lucia. *Semiótica Aplicada*. 2002.p.07.

A terceiridade já trata da capacidade de que algo tem de interpretar, em uma certa medida em que esse algo existe e é. Funciona fazendo a ligação entre a experiência da qualidade e o factual dos existentes. A terceiridade em sua forma mais simples, se apresenta no signo. O signo é algo que está no lugar do objeto.

[...] A terceiridade diz respeito à generalidade, continuidade, crescimento, inteligência. A forma mais simples da terceiridade, segundo C. S. Peirce, manifesta-se no signo, visto que o signo é um primeiro (algo que se apresenta à mente). SANTAELLA, Maria Lucia. *Semiótica Aplicada*. 2002.p.07.

O signo é um primeiro, pois se apresenta a mente para indicar, ou referir ou representar outra coisa. E o efeito que o signo tem de causar uma interpretação em um intérprete é o que completa esses três momentos sendo gerada a semiose que é o pensamento completo de um certo modo nessa interpretação específica.

5.5 Conceituação de signo

Signo, segundo C. S. Peirce, é uma coisa que representa uma outra coisa:

seu objeto e que produz um efeito interpretativo. “Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele.

[...] Dependendo do fundamento, ou seja, da propriedade do signo que está sendo considerada, será diferente a maneira como ele pode representar seu objeto. Como são três os tipos de propriedades - qualidade, existente ou lei -, são também três os tipos de relação que o signo pode ter com o objeto a que se aplica ou que denota. Se o fundamento é um quali-signo, na sua relação com o objeto, o signo será um ícone; se for um existente, na sua relação com o objeto, ele será um índice; se for uma lei, será um símbolo. (SANTAELLA, Maria Lucia. *Semiótica Aplicada*. 2002.p.14).

Ora, o signo não é o objeto. Ele apenas está no lugar do objeto, “ele só pode representar esse objeto de um certo modo e numa certa capacidade.” (Santaella, p.58).

[...] Ora, quaisquer que sejam os casos, uma frase, uma foto ou uma música, seja lá o que for, os signos só podem se reportar a algo, porque, de alguma maneira, esse algo que eles denotam está representado dentro do próprio signo. (SANTAELLA, Maria Lucia. *Semiótica Aplicada*. 2002.p.15).

Corresponde algo que, de certo aspecto, representa alguma coisa para alguém. Dirigindo-se a essa pessoa um signo equivalente a si mesmo ou, eventualmente, um signo mais desenvolvido. Este segundo signo criado na mente do receptor recebe a designação de objeto.

[...] O modo como o signo representa, indica, se assemelha, sugere, evoca aquilo a que ele se refere é o objeto imediato. Ele se chama imediato porque só temos acesso ao objeto dinâmico através do objeto imediato, pois, na sua função mediadora, é sempre o signo que nos coloca em contato com tudo aquilo que costumamos chamar de realidade. (SANTAELLA, Maria Lucia. *Semiótica Aplicada*. 2002.p.15).

Estas três entidades formam a relação triádica de signo. Os signos estão presentes em nosso cotidiano, seja numa cena de novela ou filme, teatro, numa

fotografia, numa página de jornal, num anúncio publicitário, enfim, em tudo que nos cerca. O que nos resta é saber interpretá-los. *MEDEIROS, Diego Piovesan. Apostila Semiótica - Teoria e classificação. Semiótica aplicada ao Design. (pág.03).*

5.6 Tríade de Peirce

C. S. Peirce categorizou e classificou os signos em uma estrutura triádica. Em sua estruturação inicial temos o Signo em si ou Representamen no topo, logo abaixo a esquerda temos o objeto e abaixo a direita temos o que seria o interpretante. Nessa estrutura o Representamen é o significado do signo, ou a potencialidade desse signo de significar algo para alguém em uma certa medida, é o que está no lugar do objeto. O objeto é o que dá suporte ao Representamen possibilitando a interpretação de algo e o interpretante é a capacidade de interpretação desse objeto através de seu representamen, ou seja, o interpretante é um segundo signo que se cria na mente do intérprete através do representamen fechando assim esse ciclo que dá início a outros ciclos de interpretação.

5.7 Subdivisões da Tríade

A partir dessa tríade inicial C. S. Peirce subdivide cada uma delas em mais três classificações. O Representamen se divide em quali-signo no topo, sin-signo a esquerda e legi-signo a direita. O quali-signo referente a primeiridade característica de experiência do signo. Já o sin-signo trabalha a secundidade, o que nos traz o contraste com o outro e sua relação de existência e o legi-signo a completude desses três momentos, onde se cria um segundo signo potencial de interpretação em uma mente intérprete.

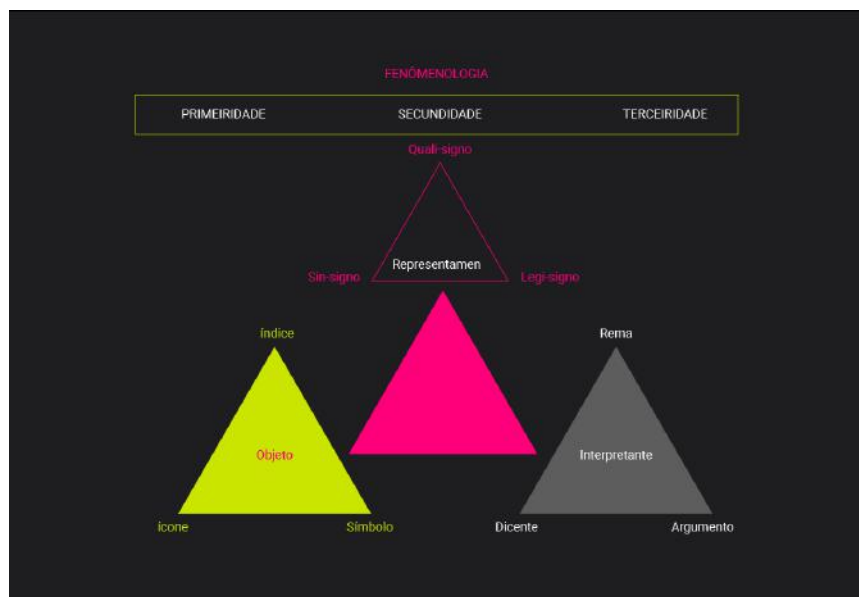
O Objeto se divide em ícone, índice e símbolo. O ícone funciona em uma relação de semelhança com o objeto. O índice funciona em uma relação de indicação do objeto por algum evento transformador do próprio signo e o Símbolo funciona em uma relação de convenção de significado atribuído.

[...] Assim, o objeto imediato de um ícone só pode sugerir ou evocar seu objeto dinâmico. O objeto imediato de um índice indica seu objeto dinâmico e o objeto imediato de um símbolo representa seu objeto dinâmico. (SANTAELLA, Maria Lucia. *Semiótica Aplicada*. 2002.p.16).

O Interpretante é a terceira parte dessa estrutura e também foi subdividida em Rema, Dicente e Argumento. Lembramos aqui que o interpretante é um efeito que cria um segundo signo na mente do intérprete, sendo assim a Rema funciona como esse conjunto de associações que possibilita a qualidade do significado, o Dicente vai dar corpo a Rema e o Argumento o fechamento desse ciclo de interpretação, chegando assim ao estado de semiose, que é onde o entendimento é feito. Abrindo assim ciclos e mais ciclos de associações de ideias e interpretações em um processo infinito, pois um interpretante se torna um signo possibilitando um novo entendimento.

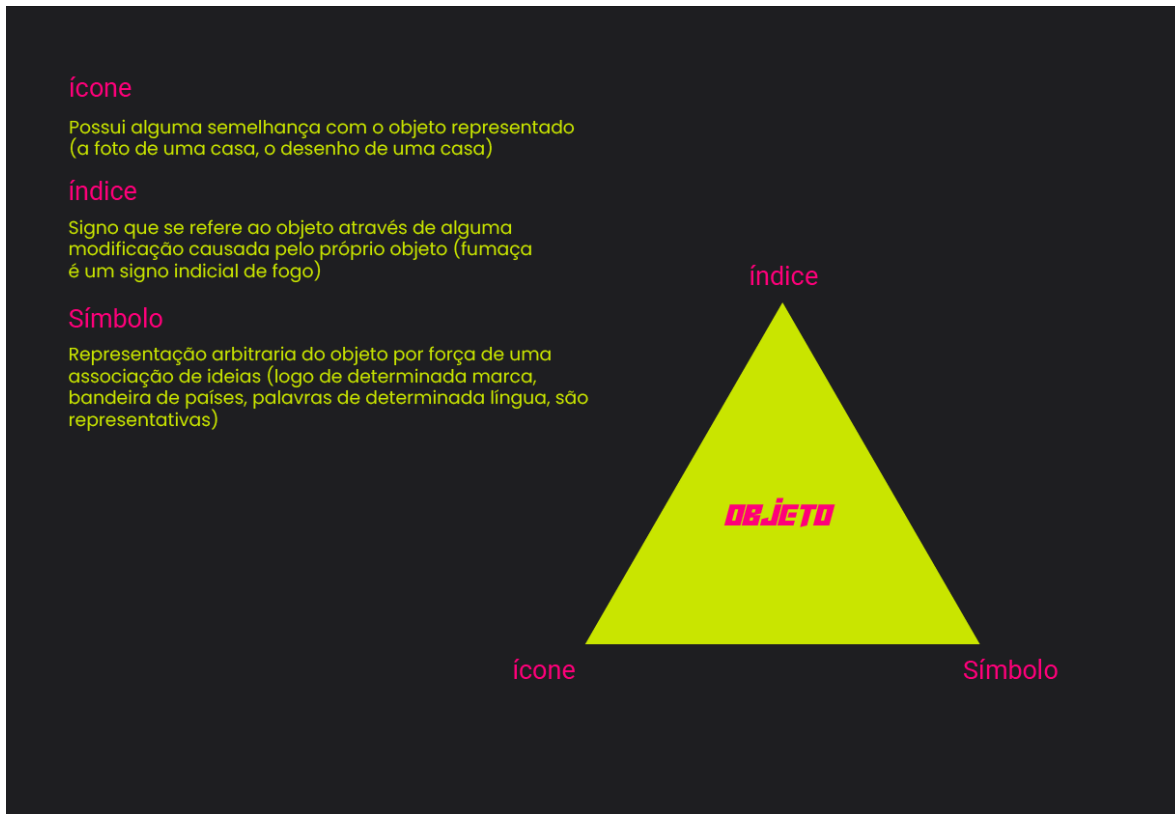
[...] Logo, o primeiro nível do interpretante é chamado de interpretante imediato. É um interpretante interno ao signo. Assim como o signo tem um objeto imediato, que lhe é interno, também tem um interpretante interno. Trata-se do potencial interpretativo do signo, quer dizer, de sua interpretabilidade ainda no nível abstrato, antes de o signo encontrar um intérprete qualquer em que esse potencial se efetive. (SANTAELLA, Maria Lucia. *Semiótica Aplicada*. 2002.p.24).

Ilustração 9 – Estrutura da tríade da teoria de Peirce



Estrutura ordenada de acordo com o livros e a apostila abaixo:
 SANTAELLA, Lúcia. O que é Semiótica. Coleção 103 primeiros passos. editora brasiliense.
 MEDEIROS, Diego Piovesan. *Apostila Semiótica - Teoria e classificação. Semiótica aplicada ao Design. (pág.03).*

Ilustração 10 – Recorte da Estrutura da tríade da teoria de C. S. Peirce, fazem a amostra do ícone, índice e símbolo



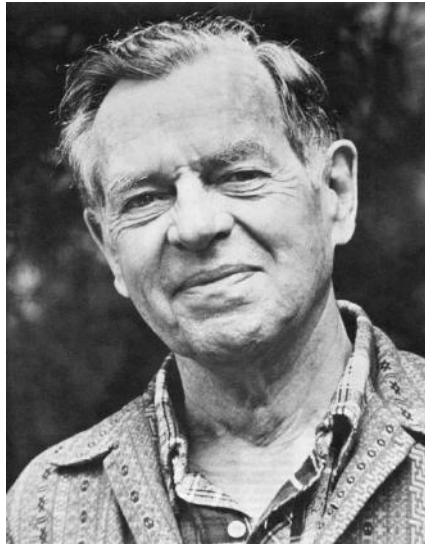
6. LONDONPUNK E A JORNADA DO HERÓI

A metodologia para a produção da história, foi o período de intercâmbio de um ano em Londres para estruturar a narrativa, baseada nas doze etapas da jornada do herói do livro “O herói de mil faces”, de Joseph Campbell (White Plains, 26 de março de 1904 — Honolulu, 30 de outubro de 1987).

A jornada do herói é largamente usada em diversas histórias, para estruturar a narrativa. Junto a divisão de doze tempos, a história também se constrói em uma divisão de três atos, proposta por Christopher Vogler, como uma forma mais adequada para narrativas modernas como cinema e TV.

6.1 Quem foi Joseph Campbell

Ilustração 11 – Fotografia de Joseph Campbell



Joseph John Campbell (White Plains, 26 de março de 1904 — Honolulu, 30 de outubro de 1987). Ficou famoso por seus estudos de mitologia e religião comparada e autor da obra “O Herói de Mil Faces” de 1949. Foi escritor e mitologista e professor universitário estadunidense.

6.1.1 Tipo de narrativa

Romance é uma narrativa sobre um acontecimento ficcional no qual são representados aspectos da vida pessoal, familiar ou social de uma ou várias personagens. Gira em torno de vários conflitos, sendo um principal e os demais secundários, formando assim o enredo.

Conceito (é uma frase que resume o conceito principal mais simples da história) - Um jovem que viaja por dinheiro.

Trama enredo, também chamado de intriga, **trama** ou argumento, é o elemento que dá sequência a uma **história**. Isso porque é em torno dele que se desenvolvem todos os acontecimentos de uma narrativa.) - É sobre um jovem que decide viajar para trabalhar, juntar dinheiro e ajudar a construir sua casa.

Logline (é sua história resumida em uma frase. O resumo de seu plot, do

seu protagonista e do seu objetivo em uma única sentença.) - Após o falecimento de sua mãe, um jovem decide viajar para outro país em busca de mudanças para a sua realidade, mas as dificuldades mudam o rumo da história.

FALHA E DESEJO DO HERÓI.

Herói – John quer juntar dinheiro e voltar para seu país, mas o mundo mágico, com seus perigos e prazeres o impedem.

Inimigo – o mundo mágico, com seus perigos e aventuras, levam John a sair da rotina e buscar outras realidades.

6.1.2 – HISTÓRIA EM 3 ATOS.

APRESENTAÇÃO (AS COISAS PRECISAM MUDAR).

Após falecimento de sua mãe, John enfrenta rotina massante em sua faculdade. Ele decide morar em outro país por um ano, com o objetivo de juntar dinheiro e reformar sua casa.

AÇÃO (As coisas mudam)

John já está vivendo nesta nova cidade mágica e misteriosa.

CONFLITO, REAÇÃO E AMEAÇA (As coisas ameaçam a voltar como eram, com problemas em seus documentos, quase faz a viagem durar menos do que planejado).

CONCLUSÃO (Tudo muda)

John volta para seu país, tendo vivido várias aventuras e aprendido lições que o tornaram melhor.

6.2 Jornada do Herói

6.2.1 Primeiro Ato

MUNDO COMUM

1– John recebe um convite de sua irmã para morar com ela em outro país.

CHAMADO A AVENTURA

2 – Sua irmã o ajuda a chegar em Londres e o orienta.

RECUSA DO CHAMADO

3 – John nega, mas vence seus medos, e decide largar tudo para seguir viagem.

ENCONTRO COM O MENTOR

4 – As dificuldades começam a surgir em seu caminho (documentos, idioma, dinheiro, trabalho, pessoas).

TRAVESA DO PRIMEIRO LIMIAR

5-Aprovação, superar os desafios mais difíceis (ele se vira sozinho em todas as situações).

6.2.2 Segundo Ato

TESTES, ALIADOS E INIMIGOS

6 – Surge a crise: tudo parece dar errado e John entra em depressão.

APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA

7 – John supera seus fracassos. Recomeça com mais determinação.

PROVAÇÃO SUPREMA

8 – Mudança de postura sobre como lidar com as coisas neste mundo novo.

RECOMPENSA

9 – E, então, é chega a hora de voltar para casa, momento em que seu coração

fica dividido entre ficar ou voltar.

6.2.3 Terceiro Ato

CAMINHO DE VOLTA

10 – Ao voltar, nada é mais como antes.

RESSURREIÇÃO

11 – Tudo se resolve, e John volta ao seu país com uma nova postura.

RETORNO COM ELIXIR

12 – Agora, John usa tudo que aprendeu, no dia a dia na Londonpunk em sua rotina normal em seu país.

6.3 Londonpunk

6.3.1 Resumo Londonpunk

Em Nova Londres (a cidade das mil histórias), é contada a história de John, um jovem brasileiro que decide deixar seu país natal para ganhar a vida na terra da rainha. Ele até então tinha uma vida normal. De origem simples, viaja em busca de trabalho para juntar algum dinheiro e terminar de construir sua casa, promessa que fez à sua mãe já falecida. Sua vida muda completamente ao chegar nessa nova cidade, conhecida por sua magia. Muito se falava em livros, de histórias de grandes magos e criaturas em parte humanas ou em parte animais que lá habitavam, mas como boas histórias pareciam ser apenas lendas.

Londonpunk é uma narrativa fictícia, com base em fatos reais de acontecimentos do autor, em um intercâmbio em Londres, UK, realizado no período de um ano, entre junho de 2015 até junho de 2016.

6.3.2 CAPÍTULO 01

Título – Manhã de um futuro próximo

Era sexta feira, a semana tinha sido cansativa com suas aulas e rotina de faculdade, sempre no ônibus lotado. Cansado do trabalho, John estava desmotivado. Havia alguns meses que sua mãe tinha falecido e ele se culpava de não ter conseguido terminar de construir a casa, que ela tanto sonhara. Naquela semana, tinha sido mandado embora do trabalho e seus estudos eram ameaçados por greves políticas. Sempre mantinha contato com sua irmã, Caroline, que morava fora do país. Apesar da distância, era sua irmã mais próxima. Naquele dia, chovia bastante e, após chegar encharcado em casa, logo caiu no sono. No dia seguinte após acordar, enquanto tomava seu café, recebeu mensagem de sua irmã.

— Oi, irmão. Tudo bem?

— Estou querendo falar com você, mas você não atende esse telefone! Quando você vem morar com a irmã? - disse ela, sempre em tom de brincadeira.

No entanto, essa já era uma ideia para um futuro próximo, que deveria acontecer logo após John terminar seus estudos. Ele pensava em viajar para conhecer outras culturas, cidades, países. Ainda com o café misturado ao leite, com três colheres de açúcar, torradas com queijo e banana quente, respondeu à sua irmã:

— Hey, Ca, how are you?

John realmente gostava de conversar com sua irmã, era uma das coisas que o animava, ainda mais nesse período complicado. Conversaram por horas e, naquele sábado de manhã, cresceu um sentimento de mudança em seu peito. A partir dali, tudo mudaria em sua vida. John Nathan mal sabia o destino que o esperava, aquela ilha chamada Londres o conquistara pelas histórias da irmã. Ele já tinha sua documentação em mãos, que era o seu passe livre para aquelas

terras do Norte.

6.3.3 CAPÍTULO 02

Título – Terra desconhecida

Após uma viagem de vários dias, finalmente John alcançou aquele país de antigos reis e rainhas. O frio já fazia seu corpo responder, andava com passos apressados, em busca de um café quente. Muitas luzes, cores e pessoas de estilos diferentes, nada parecido com o seu país de origem, o ar era diferente. Caroline tinha ajudado anteriormente seu irmão, orientando-o de como fazer para chegar lá. Agora, lá estava ele bem próximo, andando pelas ruas de muitas histórias contadas por ela. Era uma cidade grande e movimentada, os mais pobres se misturavam aos mais ricos em uma rotina caótica. As comidas e cafés tinham as mais variadas opções, sem falar dos incontáveis lugares.

John caminhava entre essa diversidade, com sua mochila e mala de mão, pois não tinha levado muitas coisas. A casa de sua irmã não era muito grande e ele não queria incomodar. John tinha seu notebook sempre à mão para fazer seus trabalhos e não ocupava muito espaço. Ele fazia das praças e dos cafés o seu escritório. Nesse novo clima, o sol se misturava a pequenos intervalos de chuva. Eram muitas coisas diferentes e pouco tempo para conhecer e ver tudo. Aquele ano seria marcante, muitas coisas viriam a acontecer. Ele percorreu algumas estações até chegar à casa de sua irmã, agora também sua nova casa.

6.3.4 CAPÍTULO 03

Título – Dinheiro é o que menos importa

Aqueles primeiros dias foram difíceis. O frio na barriga se confundia entre a excitação de querer conhecer o novo e o medo de não conseguir. Afinal, a dificuldade com a nova língua era algo que já vinha sendo identificado logo no primeiro momento. John Nathan já havia conseguido um trabalho de entregador, que seu cunhado Antônio, tinha indicado na empresa em que trabalhava. Sua rotina era rodar a cidade carregando e descarregando o caminhão, com cadeiras, mesas e outras coisas para eventos. Era um trabalho pesado e cansativo, mas com boa remuneração. O plano era juntar algum dinheiro inicial, enquanto melhorava o idioma. Então, poderia mudar para alguma coisa mais leve.

Como seu trabalho era de ajudante, sempre estava com um funcionário diferente e, com isso, fez amigos que também estavam ali para ganhar a vida com o esforço de seu trabalho. John, mentalmente, encarava as entregas como missões e se sentia um agente especial, como nos filmes de ação. Era divertido pensar assim. Isso o ajudava a diminuir um pouco a pressão do trabalho. Com isso, conheceu diversos lugares que nunca imaginou que estaria, vendo aquela cidade por cima de terraços de prédios, boates e restaurantes, além de eventos ao ar livre em praças e parques, vivendo uma Londres fora do que se vê na TV ou se lê nos livros.

6.3.5 CAPÍTULO 04

Título – A menina do casaco azul

Sua vida começa entra em uma rotina normal. Dia após dia, ele carrega cadeiras e mesas em suas entregas pela cidade. Assim, as semanas passavam e o trabalho era cansativo e pesado. O clima da cidade era frio apesar do verão. O sol iluminava manhãs lindas naquele país ilha, mas o clima mudava diariamente. Ao longo do dia, de repente começavam chuvas fortes em um verão ainda frio. Todos os dias, voltava muito cansado para casa. Uma terça-feira, John tinha saído

um pouco mais cedo do trabalho por causa da chuva forte. Ele sempre passava no mercadinho local antes de chegar em casa. Ventava muito e, no caminho, decidiu parar em frente à estação para esperar a chuva passar. Ele estava distraído, olhando a chuva cair, quando ouviu uma voz.

— Hi, can you help me?

— Hi! - respondeu ainda distraído, sem perceber a menina ali ao seu lado.

Seus olhos eram pequenos, ela era baixinha, e estava perdida. Vestia um casaco azul e não sabia qual ônibus pegar. John ainda olhou para ela alguns segundos antes de responder que a ajudaria. Após fornecer as informações que ela precisava, ficaram ali por algum tempo, pois a chuva estava forte e ventava muito. Ela comprou um café e sentou-se ao lado dele. John ficou incomodado com aquilo, pois ela era linda, tinha cabelos muito lisos e escuros. Seu sorriso era diferente. John tomou coragem e perguntou seu nome, tentando puxar conversa, meio gaguejando, ela logo respondeu com um sorriso. A conversa foi interrompida com a chegada do ônibus, mas naquele momento ele já tinha seu número e a ideia era marcar um novo encontro. Ela foi embora, John demorou um pouco para entender o que tinha acontecido. Um vento frio soprou naquele momento.

6.3.6 CAPÍTULO 05

Título – Batalha mental

Naquele fim de tarde, John estava exausto devido ao trabalho pesado nos dias anteriores e também o incomodava o fato de sua namorada não responder suas mensagens, sem motivos aparentemente. Isso o deixava destruído mentalmente, começou a pensar em várias situações do que poderia ter acontecido. Lembrou que tinham tido algumas discussões, mas nada que fosse um motivo para ser ignorado. Já havia três semanas que não se viam, as conversas por mensagens também eram vagas. O cansaço mental e físico

colocava John à prova, a vontade de desistir e voltar para casa começava a surgir e o frio tornava tudo ainda mais desgastante. No inverno, os dias eram curtos e as noites, longas e ele mal via a irmã, conseguiam apenas jantar juntos e, mesmo assim, muito tarde. Um sentimento de solidão o rodeava, estava difícil não ficar triste longe da família e dos amigos de sua terra natal.

Dia após dia, era uma batalha mental para conseguir levantar da cama e seguir para o trabalho. Seu relacionamento com a chinesa estava cada vez mais estranho, ela não queria mais conversar e, muito menos, se encontrar com ele. John tentava ainda entender o que tinha acontecido, além disso, começava a cometer alguns erros no trabalho e quase causara acidentes. Até que a menina, sem muitas palavras, explicou que tinha voltado para seu país e não ficaria mais em Londres. O frio gelou seu coração. Nada mais fazia sentido, o frio interior era maior do que a chuva e o vento lá fora, aquela não era mais a menina meiga e sorridente que conhecera antes, quando os dias não eram tão frios.

6.3.7 CAPÍTULO 06

Título – Dias gelados

A neve pintava toda a cena de branco, o frio congelava as árvores e a vegetação, mas nada era tão gelado quanto seu coração naquele momento. Estava muito cansado, uma simples ida ao mercado era muito difícil, não conseguia parar de pensar nela e o porquê daquilo acontecer. Naquelas semanas ele estava doente, abatido e precisou de repouso. O dinheiro que planejava juntar era necessário para pagar as contas básicas, não passava dificuldades, mas também não conseguia juntar o suficiente. Passava horas preso em lembranças boas e ruins, aquele passado não voltaria mais. John precisava seguir em frente e era visível a tristeza em seus olhos.

6.3.8 CAPÍTULO 07

Título – O inverno acaba

Aquela situação tinha que mudar. Após muito tempo, começava a nascer um sentimento de mudança em John Nathan. A cada manhã, ele encarava o trabalho com mais determinação, começava a se destacar e cumprir metas. Começou a sair novamente, fazer amigos e conhecer outras garotas. Aquela cidade era realmente incrível, nada igual ao que tinha visto antes. Ali estava ele, o tão famoso relógio e o modo como as coisas funcionavam lembrava suas engrenagens. O clima na cidade estava tenso, principalmente entre outros países parceiros da união europeia. Atentados terroristas aconteciam em locais próximos, eram abafados pela mídia, mas eram reais. Nada disso o intimidava, andava pelas ruas decidido a mudar tudo em sua vida.

6.3.9 CAPÍTULO 08

Título – Chá da tarde

Muito tempo tinha se passado naquela terra, nada era mais tão difícil. A menina turca não parava de ligar, os doces e a culinária turca eram realmente incríveis. Boas lembranças aquele tempo deixou, como não tinha conseguido o trabalho extra no restaurante japonês, saiu com sua irmã naquela tarde para ajudar na loja. Todo sábado, sua irmã passava para checar uma loja de roupas e sapatos masculinos, localizada no centro da cidade. Passaram no mercado e compraram o lanche para o café, isto tornava a tarde muito agradável. As coisas mudaram, e sua irmã era a melhor companhia.

6.3.10 CAPÍTULO 09

Título – Entre dois mundos

Os dias passavam rápido, mil coisas aconteciam e quando menos esperava, já faltava um mês para voltar para sua antiga casa. A vontade de voltar, a saudade de seus amigos e parentes eram grande, e principalmente de seu pai que mantinha contato apenas por mensagem. Mas também crescia a vontade de ficar e John pensava nisso. Passagens já compradas, ou seja, realmente não podia ficar, talvez voltar em um futuro.

6.3.11 CAPÍTULO 10

Título – Velhos tempos

O retorno trouxe a felicidade de encontrar amigos e familiares. John voltou com outra visão das coisas, sua cidade natal também tinha mudado bastante, quase não sabia mais andar direito pelos lugares. Os ônibus tinham mudado, lojas tinham fechado e sua casa ainda precisava de reformas.

6.3.12 CAPÍTULO 11

Título – Mudanças

Os momentos de aventura tinham acabado, sua rotina voltava ao normal, mas agora com um sentimento diferente, pois John já não era o mesmo. Seus amigos e familiares compartilhavam do mesmo sentimento, faziam diversas brincadeiras como " Você está mais gordo" ou "Você voltou diferente". A realidade tinha mudado, muitas lições foram aprendidas e a dificuldade tinha sido superada.

6.3.13 CAPÍTULO 12

Título – A jornada é um aprendizado

Os dias passaram, meses, anos e John agora tinha adquirido uma visão nova de mundo. Estava novamente em sua vida anterior, mas logo começava a surgir um sentimento de mudança, e um dia, John recebe uma nova ligação de sua irmã, perguntando como as coisas estavam e o chamando novamente para viajar.

— Hi, irmão, então quando você volta? Estamos sentindo sua falta aqui.

Neste momento, um flash veio à mente de John. Ali, ele percebeu que o retorno para aquela cidade chamada Londres era necessário.

Foram feitas doze descrições resumidas, para que fosse possível ambientar os personagens. Os momentos escolhidos refletem etapas, dentro desse período de um ano em que morei em Londres, ainda que recriados para se adequarem à estrutura da jornada do herói.

7. LONDRES AO LONGO DOS ANOS

Ao longo de anos sua localização na parte sudeste da Inglaterra, a beneficiou, pois era a região mais rica do país. Econômica e política Londres é a capital e fica localizada no sul da Inglaterra no Reino Unido, dividida pelo rio Tâmisa que tem sua saída situada a 60km do centro da cidade.

7.1 As origens da cidade

Após a conquista do império Romano, a cidade ainda demora para ganhar

visibilidade. O extenso domínio da civilização romana se estendeu desde o século I d.C. até o século V. No século III o porto chamado Londinium era relevante e ganhava importância como um núcleo portuário da população com cerca aproximada de 50.000 habitantes. Esse porto de Londinium se tornou capital do reino de Essex, que ainda era pequeno e também foi sede episcopal no século VII, após invasões que arruinaram a cidade no século V pelos povos anglo-saxãs.

Se tornou o primeiro centro urbano no país devido o fomento e influência dos dinamarqueses na região, eles trouxeram o afã de comércio e o espírito de empresa, mesmo após ter sofrido algumas incursões escandinavas no século IX. E com isso começou a sofrer assédio dos Reis escandinavos e dinamarqueses, atraídos por sua riqueza, chegaram fazendo a cobrança de tributos.

A Torre de Londres data desde a época de 1067, quando a cidade só dependia da autoridade real e tinha os mesmos direitos que um condado.

Foi criado o cargo de Lorde Prefeito de Londres em 1191, e Londres obteve o privilégio de escolher o seu prefeito em 1215.

Westminster no século XVIII, se tornou uma das principais sedes do governo, lugar próximo a Londres, pois durante um longo período, a Inglaterra não teve uma capital fixa. Além disso outro fator que contribuiu fortemente para o Reino Unido ter Londres como sua capital, foi o estímulo causado pelo auge do comércio europeu, devido à cidade estar em acelerada expansão.

O centro de distribuição de mercadorias, era o porto de Londres durante o século XIV e a indústria têxtil veio para reforçar a relevância do porto na época.

Os Tudor e os Stuart, beneficiaram Londres com sua expansão do comércio marítimo e a centralização política, do século XVI ao XVIII. E durante esse período do reinado de Henrique II a grande Londres cresceu de 100.000 habitantes para 500.000 nos séculos a frente.

A cidade de Londres em 1665 estava fechada e isso ocasionou uma grave

epidemia de peste, foram 70.000 vítimas ao mesmo tempo que os novos projetos para o meio urbano já tivessem começado ainda assim no ano seguinte teve um gigantesco incêndio destruindo 80% da cidade.

O Arquiteto Wren com suas obras, reconstruíram Londres com o foco na estruturação urbanística, dessa forma com seus palácios, salões, teatros, sociedades culturais a cidade se tornou o centro da vida social

A cidade continuou crescendo e tendo impulsionamento com o Banco da Inglaterra fundado em 1694, além disso vários outros acontecimentos foram moldando a sociedade como por exemplo a grande quantidade de pessoas atraídas pela industrialização, o que também causava problemas, como a epidemia de cólera em 1832 e o grande fedor do Tâmesis. Esses fatores foram causadores de suspensões parlamentares. Isso porque a cidade estava com sua capital reduzida aos limites da cidade romana originária menos Westminster e Mayfair e grande parte de Londres pertencia à época vitoriana.

No final do século XIX Londres era reconhecida como capital, tanto do comércio internacional quanto das finanças, a população nesse período já ultrapassava 700.000 habitantes. O crescimento era tão acelerado que a cidade de Londres em 1888 criou uma nova unidade para o território como uma unidade autônoma nomeado, o condado de Londres. Essa nova implementação na cidade fez uma divisão em 29 zonas eleitorais e 28 burgos metropolitanos. Esse era só o início Londres não parava de se expandir e crescer desordenadamente criando mais uma zona suburbana. E essa area suburbana teve um crescimento alto depois da primeira guerra mundial, pois o centro da cidade teve uma baixa em seus habitantes.

Em 1963, houve uma nova divisão da aglomeração antiga, que incluía o centro antigo e 32 burgos metropolitanos.

Nesse ponto foi necessário fazer uma pesquisa tanto visual quanto história para entender melhor essa cidade chamada Londres. Entender o desenvolvimento

da Inglaterra ao longo dos anos e sua multiculturalidade. A intenção era fazer um aprofundamento sobre suas características mais fortes, para recriar uma cidade embasada em uma história sólida.

Ilustração 12 – Grupos de imagens antigas e atuais de diversos lugares da cidade de Londres



Ilustração 13 – Grupos de imagens antigas e atuais de diversos lugares da cidade

de Londres



Nessa etapa foi necessário fazer uma pesquisa visual e histórica da cidade de Londres, com imagens antigas e atuais para criar um senso de unidade visual, para entender a diversidade entre os detalhes dessa cidade, que se mistura o novo em construções muito modernas com o contraste do antigo onde se preserva

as construções do século passado. Importante entender essa estrutura visual para poder recriar imagens convincentes que pudessem passar a ideia da história ser ambientada em Londres. Seria a base inicial da construção da imagem para se criar uma segunda camada voltada para tecnologia de um ambiente cyber punk. E, se pararmos para analisar, Londres já é Cyberpunk em suas características atuais com o contraste do novo com o antigo e do centro com seus subúrbios. A grande variedade de etnias de pessoas andando pelas ruas compõe a sociedade londrina trazendo assim uma maior diversidade e contraste.

Seguindo essa pesquisa visual também foi feita outra para entender o visual cyberpunk. A ideia é recriar esse visual em um universo um pouco mais futurístico, mais ainda próximo a nossa realidade. Com isso, foi agrupado uma série de imagens de jogos da atualidade que trabalham esse mesmo tema.

Para ajudar na construção visual, temos uma série de imagens de Hong Kong onde culturalmente se desenvolveu a prática de letreiros luminosos, que acabaram se tornando uma poluição visual luminosa nas noites da cidade. Geralmente, esses letreiros seguem a caligrafia asiática em suas composições juntamente com desenhos. Esse tipo de letreiro da cidade à noite trabalha o conceito de underground, de marginalidade, em uma cultura que espera o sol se pôr para ganhar vida.

Essa estética está ligada ao conceito de cyberpunk que vemos em filmes, pois se trata de um grande avanço tecnológico em contraste com problemas sociais de baixa qualidade de vida. Geralmente, essas cidades são poluídas e tem baixa luminosidade, por conta do crescimento descontrolado das grandes construções do Centro. O sol quase não chega às ruas, que são sempre muito escuras, e a poluição do ar ajuda a tampar os raios de sol.

7.2 Diversidade cultural em Londres

Londres é uma cidade multicultural, com aproximadamente 8,5 milhões de habitantes e diversas etnias o que nos traz uma riqueza na hora de criar personagens com diferentes backgrounds culturais. Esse foi o principal motivo da escolha da cidade, claro além de ter tido a chance de morar lá e transformar essa experiência em uma história ficcional. Londres é cyberpunk, talvez não igual vemos nos filmes mais futuristas, mas em um certo grau de uma certa maneira podemos afirmar isso. Existe um grande contraste com a Londres histórica com a Londres atual e tecnológica. A diversidade traz uma mistura que enriquece a cultura. No dia a dia da cidade é possível vivenciar o contato com pessoas do mundo todo, chineses, indianos, árabes e europeus, vivendo e trabalhando juntos e se misturando com os mais diferentes estilos e grupos. O leque de possibilidades para uma construção visual de personagens para concept se torna infinita, as inúmeras combinações possíveis é o que torna tão incrível a ideia de desenhar concepts e criar personagens com uma base sólida de culturas ricas de conteúdo em sua história.

8. ESTÉTICA CYBERPUNK

Cyberpunk é um termo para definir um subgênero de ficção, onde acontece um contraste na “Alta tecnologia e baixa qualidade de vida” (“High tech, Low life”). Esse estilo tem seu nome criado pela junção do punk alternativo e cibernética. Em realidade criadas com base em uma cultura cyberpunk existe uma mistura de ciência e tecnologias de informação, cibernética, realidades virtuais, mudança e aprimoramento do corpo humano por partes robóticas e com esse avanço tecnológico o alcance da vida eterna. Ao mesmo tempo a criminalidade é alta, o submundo é pesado e o contraste com a miséria da população é alta. E o termo foi criado pelo escritor Bruce Bethke, pois sua publicação de um conto intitulado “Cyberpunk” veio a ser publicado em novembro de 1983.

Os personagens construído no estilo cyberpunk clássico, segundo Lawrence Person são seres a margem da sociedade, solitários, em futuros despóticos onde o cotidiano é impactado de forma agressiva pela rápida mudança tecnológica, junto a modificação invasiva do corpo humano em uma realidade computadorizada.

Outro autor super importante para lembrar é William Gibson, conhecido pelo livro "Necromancer". Ele faz uma definição do indivíduo cyberpunk sendo uma espécie de "pichador virtual" que realiza protestos contra a sistemática vigente das grandes corporações, utilizando seu conhecimento acima da média, sob forma de vandalismo, afim de infligir lhes prejuízos com cunho depreciativo e sem necessidade de ter ganhos pessoais com tais atos.

O termo "Cyberpunk" também significa uma subcultura que é focada na Cybercultura e se destaca pela preferência por música psicodélica e de gêneros de fusão entre punk rock e música eletrônica e por adereços de moda futuristas.

Essa visão utópica, presente em filmes de ficção como Jornada nas Estrelas do século XX, é descrito com uma visão despótica do lado nilista de uma sociedade underground e digital embora incorporando algumas dessas utopias, principalmente na questão da separação entre corpo e mente, muito discutida desde a filosofia cartesiana.

Segue abaixo alguns Filmes bem conhecidos desse universo:

Ilustração 14 – Capas de filmes de ficção científica seguindo a ordem: Blade Runner, Matrix, Akira e Ghost in the Shell

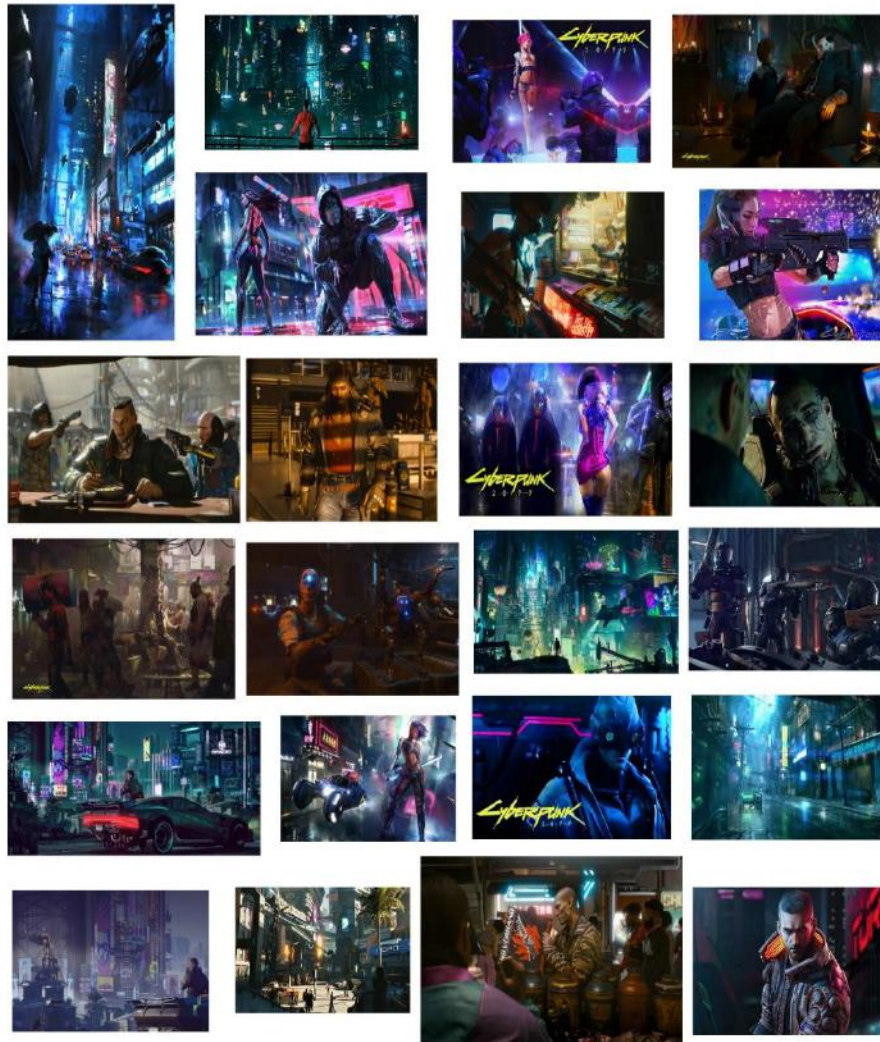


8.1 Cyberpunk 2077

Uma forte referência visual foi o jogo Cyberpunk 2077. Night City é o nome da cidade que se passa a história desse jogo de aventura, ação e mundo aberto. Uma gigantesca metrópole entranhada pela briga de poder e intervenções robóticas no aprimoramento do corpo humano. O personagem principal carrega uma chave para imortalidade em um de seus implantes robóticos, o personagem é conhecido como “V” e atua como um mercenário. O jogo é produzido pelos mesmos criadores de The Witcher o estúdio polonês, CD Projekt RED. O Jogo tem suas origens em cyberpunk 2020, que é um RPG de mesa de Mike Pondsmith. O jogo traz a jogabilidade controlando o protagonista em primeira pessoa.

[...] Os principais problemas?”, diz V no trailer oficial do jogo. “Altíssimos índices de violência, e mais pessoas vivendo abaixo da linha da pobreza do que qualquer outro lugar.” FERREIRA, Victor. Cyberpunk 2077: Tudo o que sabemos. [theenemy.com.br.<https://www.theenemy.com.br/cyberpunk-2077/cyberpunk-2077-tudo-sobre-detalhes-gameplay-historia-personagens-cd-projekt-red#item-list-4>](https://www.theenemy.com.br/cyberpunk-2077/cyberpunk-2077-tudo-sobre-detalhes-gameplay-historia-personagens-cd-projekt-red#item-list-4). 03.06.2019 13H09.

Ilustração 15 – Imagens do jogo Cyberpunk 2077

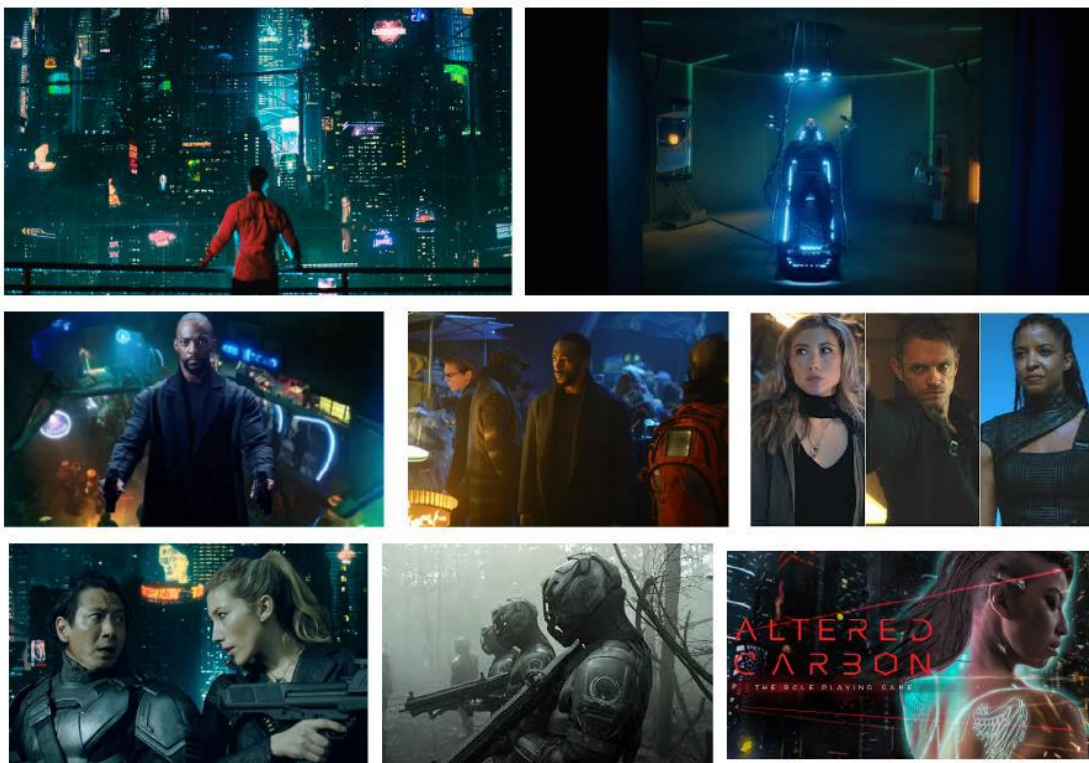


8.2 Altered Carbon

Altered Carbon é uma série de televisão. Toda sua ambientação é cyberpunk, trazendo aspectos da sociedade em um ambiente degradante em contraste com a alta sociedade que explora os mais pobres. É uma realidade onde o alcance da vida eterna feito por uma espécie de backup de consciência é uma coisa possível.

Essa mudança de consciência é utilizada para transpor mente humana entre corpos sintéticos, com uma espécie de chip integrado. Foi baseada no livro de homônimo de Richard K. Morgan. A série ocorre em 366 anos no futuro no ano de 2384, em uma San Francisco futurista conhecida como Bay City. Foi uma forte referência visual para o trabalho por abordar um visual futurístico embasado na nossa realizada com relação as roupas e outros elementos.

Ilustração 16 – Grupos de imagens da Série Altered Carbon



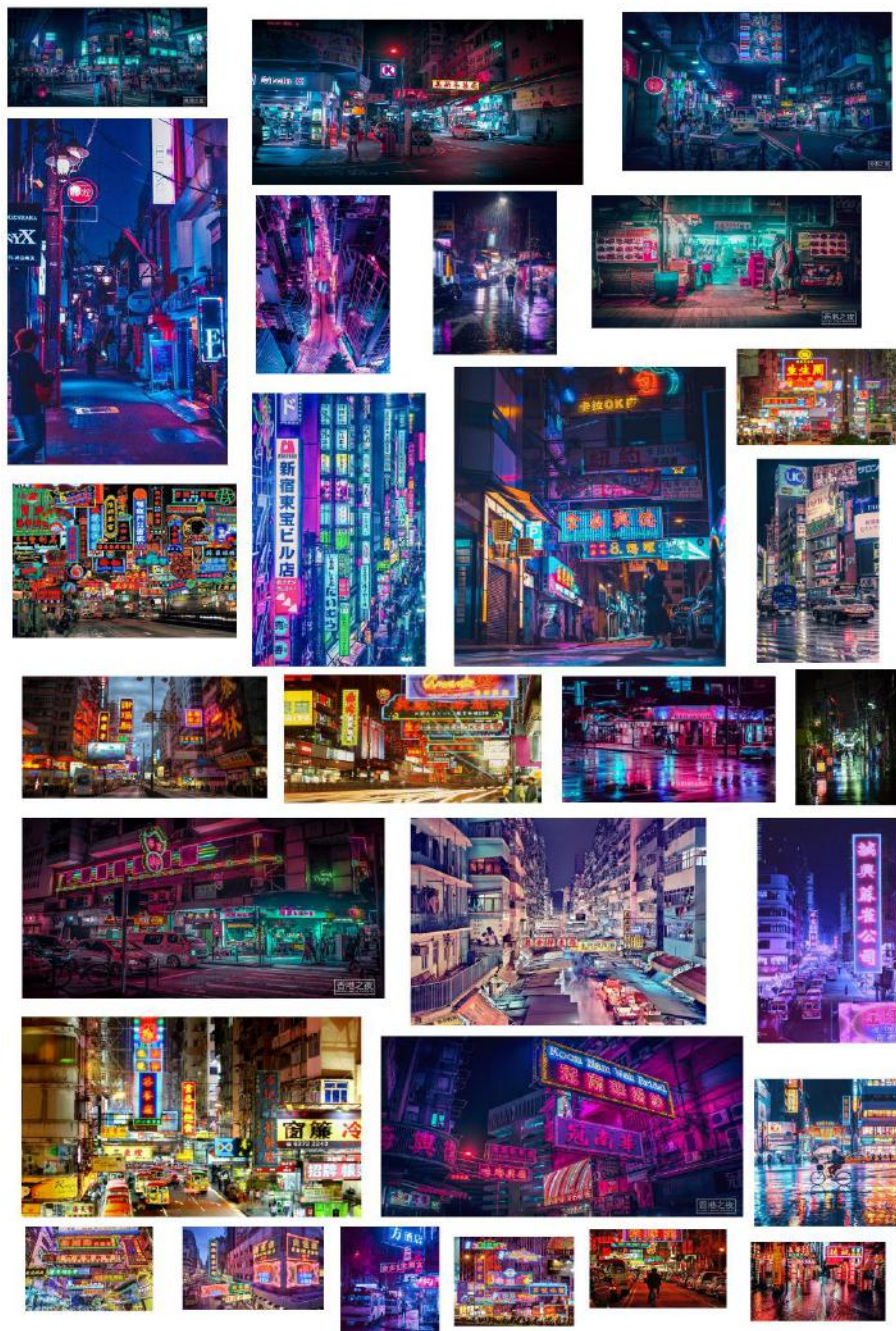
8.3 Le Neon Hong Kong

Hong Kong é uma cidade que se destacou por uma cultura de letreiros luminosos que pontilham a Baía de Victoria e os prédios altos. essa cultura começou a ter início em meados do século XX e segundo a Aric C. (2014), curador do M + Museum Hong Kong possui uma coleção extensa de letreiros em neon. O Neon ficou marcado como uma forma de design exótico do Ocidente, e na Ásia, principalmente na China se desenvolveram novas formas dessa cultura. Ganhando grandes proporções o início da popularização desses letreiros teve início em Xangai e Hong Kong juntando o usam da caligrafia antiga com comerciais modernos.

O design dos letreiros assumem uma função cultural e também icônica e informativa, existem alguns símbolos que carregam significados como representar dinheiro ou como o Dragão que significa auspicioso e dinâmico. Essa simbologia específica é bem popular dentro da cultura.

Apesar da cultura ainda se manter forte, por aqueles que gostam de remeter a um estilo mais retrô e também por ser barato, vem acontecendo um crescimento grande da substituição por letreiros em LED que também são bem baratos. Com isso a cultura ainda se mantém por aqueles amantes do neon.

Ilustração 17 – Grupos de imagens da de letreiros luminosos da cidade
de Hong kong a noite



9. PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DAS IMAGENS

9.1 Técnica de representação

Será abordada as etapas do processo para que esse conhecimento possa contribuir no desenvolvimento de outros profissionais que queiram seguir por esse caminho.

Foram várias as etapas do processo, mas para criarmos uma linha definida de pensamento e chegarmos a um determinado resultado esperado, vamos pontuar as etapas.

Inicialmente, foi feito um estudo para a elaboração de um conceito e uma estética visual. Após essa etapa, foi feita uma base de pesquisa visual para toda a história, desde cenários, veículos e personagens. Foi escolhida a estética cyberpunk dentro da narrativa criada.

Apenas para fundamentar que essa etapa é extremamente fundamental, ela define a qualidade e o conteúdo da imagem final. Seguindo então para etapa técnica, foram usados bancos de imagens e, com essas imagens, a montagem dos personagens e outros elementos, fazendo uma espécie de colagem dependendo da escolha dos elementos característicos do personagem, para ganhar tempo. Nessa etapa, também foram usados modelos 3d, que podem ser baixados em sites que disponibilizam esses modelos de graça ou para compra.

Ilustração 18 – Processo de montagem de elementos 3d e desenho de linha



Primeiro pegamos a base humana e outros elementos 3d, chamados de Basemash. Escolhemos uma pose e montamos a cena em 3d. Então, no Zbrush, fazemos o render. Salvamos os arquivos em PSD para sobrepor as camadas no Photoshop. Dessa forma, temos a máscara, o render a sombra, tudo separado. Isso nos dá um maior controle na hora da edição com fotos.

No Photoshop, abrimos todos esses arquivos de render. Dividimos a imagem em três planos. Isso já é o suficiente para criar profundidade na cena. Começamos uma edição por cima de fotos selecionadas, com iluminação próxima, assim vamos integrando o 3d nas fotos.

Ao final, entra a etapa de pintura, onde fazemos uma simulação de ruído de recorte das sobras. Dessa forma, vamos desconstruindo a imagem realista para selecionar pontos de maior detalhe e outros de menor detalhe. A ideia é direcionar a leitura da imagem sobre os pontos mais importantes da cena, elementos ou personagens, como segue o exemplo abaixo:

Ilustração 19 – Desenhos iniciais do personagem John



Ilustração 20 – Desenhos de linha iniciais dos soldados da rainha

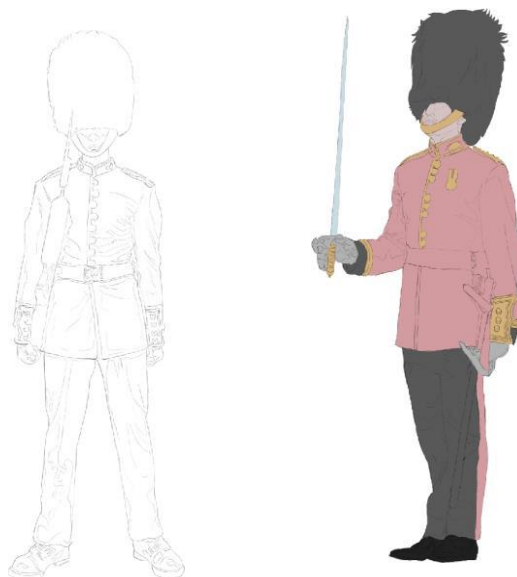


Ilustração 21 – Foto montagem com pintura e edição de representação da realeza da Londonpunk



Ilustração 22 – Composição de cena de personagens



Ilustração 23 – Série de rascunhos de veículos e etapas do processo de desenho



9.2 Proposta de análise descritiva para os concepts

Análise dos concepts

Este projeto propõem uma metodologia analítica seguindo a linha de pensamento estruturada por Charles Sanders Peirce, que dedicou boa parte de sua vida ao estudo da semiótica. A intenção é propor uma forma de estrutura para descrever a imagem, mostrando os signos que compõem a cena e dão significado a concept.

Dentro de qualquer análise, em um primeiro momento, existe o fator da Fenomenologia, descrito por C. S. Peirce. Esse momento seria o primeiro contato com a imagem. Como exemplo, vamos pensar em uma pessoa que faz um desenho de uma casa em uma folha de papel. Ao desenhar acontece o momento do ato de desenhar e, após terminar o desenho, podemos evidenciar a existência de formas, de linhas na folha de papel. Essas partes, segundo Peirce define em seus estudos, as categorias do signo, onde a primeiridade é o ato de fazer o desenho, seja ele qual for. A secundidade define a existência desse desenho em contraste com a folha, mostrando as várias formas e texturas que o compõem.

Na Terceiridade é quando associamos aquele desenho por convenção de semelhança a uma casa e, assim, completamos o ciclo de percepção e interpretação de determinada forma em uma certa medida de acordo com suas experiências de vida e sua bagagem cultural. Dessa forma, a análise que se segue é uma proposta de análise possível e não uma verdade, pois cada pessoa possui uma bagagem cultural diferente para fazer interpretações.

Outra consideração importante, seguindo essa base de estudo semiótico para fundamentar as análises, é dividir um momento de criação e um momento de análise da imagem. O momento de criação é livre de associações intencionais

conscientes. Já o momento de análise é onde fazemos as associações e atribuímos significado, onde temos um segundo olhar analítico intencional para justificar as escolhas.

Segundo as definições de categorias definidas por C. S. Peirce, podemos iniciar essa análise da seguinte forma.

SEGUINDO AS CLASSIFICAÇÕES

Os elementos da imagem fazem parte de um conjunto contextual de signo. Os elementos se relacionam com coerência, fazendo parte de um mesmo universo e se ligam por contexto de interpretação.

OBJETO

Ícones

Os ícones se corporificam nos elementos que compõem a cena com uma relação de semelhança com a vida real. Todos têm propriedades ficcionais, mas são verossímeis e se assemelham com a nossa realidade.

Símbolos

Os aspectos simbólicos se apresentam na construção e divisão dos personagens por uma marca que representa um grupo diferente na história.

Índices

Os índices são encontrados nos elementos que constroem o visual do personagem. O capacete de um dos personagens representa que ele possui uma moto que não aparece na imagem de conceito, assim como as roupas sujas ou rasgadas, cicatrizes, acessórios podem indiciar outros elementos ou

acontecimentos que contam a história do personagem.

Ilustração 24 – Grupos de imagens divididos nas categorias de ícone, índice e símbolos



Ilustração 25 – Símbolos criados para fazer a divisão de grupos dos personagens



Ilustração 26 – Símbolos criados para fazer a divisão de grupos dos personagens, seus conceitos e definições

 <p>AZURES REALIZA</p> <p>Significado do nome Azure: Azure é um nome predominantemente feminino, de origem Latim que significa "Azulado".</p> <p>O conceito é trazer a ideia de "sangue azul" no nome que representa o grupo que pertence a realiza</p> <p>A bandeira do Reino Unido trás uma construção cultural e história muito forte, tanto em suas cores como composição. Por esse motivo escolhi não intervir muito.</p>	 <p>BONES REBELDES</p> <p>Conceito: A logo traz uma caveira para representar a morte e assim a mortalidade do ser humano em uma sociedade que alcançou a vida eterna através da modificação do corpo humano por partes robóticas. O nome é bem literal trazendo o mesmo conceito de seres de carne e osso. As cores branco e preto são cores neutras e geralmente associadas ao luto e a morte.</p> <p>Quem são: São as pessoas contra o aprimoramento do corpo humano por partes mecânicas e contra o governo regente. Não concordam com a vida eterna eles acreditam que o ser humano não deve viver para sempre</p>	 <p>Mechanics</p> <p>Conceito: O punho erguido representa a luta e a engrenagem as máquinas. O nome também é bem literal em relação a tecnologia. A cor vermelha vem com um caráter agressivo</p> <p>Quem são: São a favor do aprimoramento do corpo humano por partes mecânicas e são contra o governo regente. Acreditam que a sociedade deve ser igual sem hierarquias</p>	 <p>Soldiers REBELDES</p> <p>Conceito: O escudo e a estrela são geralmente usados em brasões policiais</p> <p>Quem são: São astropas policiais e os guardas da realleza. Composta por uma equipe de robôs de combate e forças táticas.</p>
---	--	--	--

AZURES Significado do nome Azure: Azure é um nome predominantemente feminino, de origem Latim que significa “Azulado”. O conceito é trazer a ideia de “sangue azul” no nome que representa o grupo que pertence a realiza. A bandeira do Reino Unido traz uma construção cultural e história muito forte, tanto em suas cores como composição. Por esse motivo escolhi não intervir muito.

BONES são um grupo rebelde que são contra o aprimoramento do corpo humano por partes mecânicas e contra o governo regente. Não concordam com a vida eterna eles acreditam que o ser humano não deve viver para sempre. A logo traz o conceito de uma caveira para representar a morte e assim a mortalidade do ser humano em uma sociedade que alcançou a vida eterna através da modificação do corpo humano por partes robóticas. O nome é bem literal trazendo o mesmo conceito de seres de carne e osso. As cores branco e preto são cores neutras e geralmente associadas ao luto e a morte.

MECANICS são a favor do aprimoramento do corpo humano por partes mecânicas e são contra o grupo rebelde dos Bones, são agressivos e se sentem superiores. As engrenagens representam as máquinas. O nome também é bem literal em relação a tecnologia. A cor vermelha vem com um caráter agressivo.

SOLDIERS são as tropas policiais e os guardas da realeza. Composta por uma equipe de robôs de combate e forças táticas policiais. O conceito escudo e a estrela são geralmente usados em brasões policiais, por esse motivo decidi trabalhar os conceitos já atribuídos a esses elementos como base.

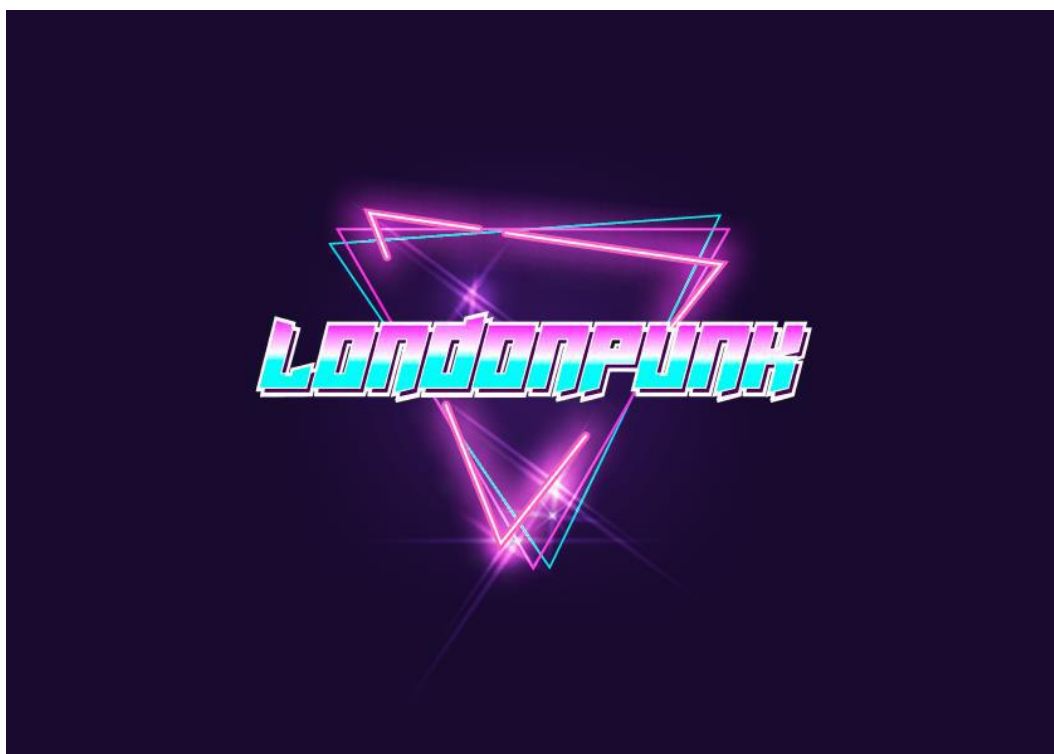
Ilustração 27 – Imagem com a conceituação da logo do projeto



A logo foi inspirada na estética retrô dos anos 80 e 90, seguindo um movimento recente oitentista de um estilo de música chamado Synthwave. Esse estilo se caracteriza por vocais destorcidos e baterias sintetizadas. O Synthwave tenta trazer a nostalgia dos anos 80, construindo uma imagem exagerada da época. Marcado por fans de ficção científica em filmes como Blade Runner, Supermáquina, Miami vice e De volta para o futuro. Tipografia toda em caixa alta, com aspecto futurista e estética com cores saturadas ou neon.

FONTE: CYBERJUKIES

Ilustração 28 – Logotipo completo do projeto Londonpunk



A apresentação final da logo segue com elementos gráficos luminosos triangulares ao fundo, esses elementos trazem embutido os conceitos das tríades da teoria de C. S. Peirce, fazem referência ao ícone, índice e símbolo mantendo a identidade retrô e uma simulação de luzes neon.

10. PRÉ-PRODUÇÃO, COMO DESENHAR IDEIAS

10.1 Representação dos personagens e elementos

Nessa sequência de imagens trago as pranchas de *concept* dos personagens representados em algumas variações de poses características de cada um deles e

também alguns elementos do mundo Londonpunk. Seguindo a estrutura semiótica de C. S. Peirce eu trabalhei a construção dos símbolos para diferenciação dos grupos de personagens e além disso trouxe elementos para a conceituação de ícones e índices. Toda a base visual foi uma mistura de elementos da cultura cyberpunk com a cultura Inglesa, eu mantive a escolha de não fazer uma intervenção muito pesada na cultura Inglesa, principalmente na parte visual, pois por caráter histórico a Inglaterra traz uma base cultural muito forte. Essa base forte da multicultural e do visual inglês foi mantida para criar consistência no trabalho, da mesma forma a intervenção cyberpunk foi controlada para não parecer genérica, seguindo assim os conceitos e metas de Feng Zhu para se manter na boa aparência para um projeto de concept. O direcionamento se manteve em uma estética com um grau de realismo e finalização também linear.

10.2 Personagem John: Prancha de concept 01 e 02

Ilustração 29 – Prancha de concept 01 e 02



10.3 Personagem Carol: Prancha de concept 03 e 04

Ilustração 30 – Prancha de concept 03 e 04



10.5 Conceito Realeza: Prancha de concept 07 e 08

Ilustração 32 – Prancha de concept 07 e 08



10.6 Conceito Soldiers: Prancha de concept 09 e 10

Ilustração 33 – Prancha de concept 09 e 10



10.7 Conceito Cabine e ônibus: Prancha de concept 11 e 12

Ilustração 34 – Prancha de concept 11 e 12



A identidade visual do personagem John foi mantida dentro das variações de concept, a cor verde foi definida para criar identidade. O símbolo da caveira nas costas em seu casaco, define esse personagem como pertencente ao grupo dos Bones. O uso dos elementos como a máscara, por exemplo, funciona como um indício de que o ar é poluído, ou existência de algum vírus, mas nesse caso a ideia original é porque o ar na Londonpunk, seria muito frio ao ponto de ser necessário o uso de máscaras. A imagem como um todo com suas variações de concept de roupas pesadas e equipamentos também ajuda a construir essa ideia de um ambiente frio.

No segundo personagem Caroline, a cor laranja também característica do grupo de personagens que pertence aos Bones, indica o índice que a personagem tem uma moto, pela evidência do capacete, a Motocicleta é um elemento que não aparece em cena, mas podemos entender a existência dela, ou até mesmo algum tipo de veículo que tenha a necessidade de usar um capacete. O capacete traz um conjunto de características que em um certo grau e de certa maneira comunicam que é um capacete para uso em uma motocicleta ou veículo similar.

No terceiro personagem Xue, esse indício é passado pela imagem da câmera que evidencia a possibilidade da personagem ser uma fotografa. Na sequência o personagem Nathan traz elementos como muitas partes mecânicas para integrar a identidade visual com o conceitual do grupo que esse personagem pertence, o grupo dos Mechanics.

Dentro dos conceitos semióticos, o ícone nas imagens funciona como a própria imagem, ou seja, a prancha de concept art com as representações em um primeiro momento onde a imagem é uma representação por semelhança da realidade. Essa semelhança é o que o Feng Zhu fala, quando ele reforça a ideia de que devemos nos manter consistentes ao criar conceitos embasados na

realidade, na história, em culturas para evitar imagens genéricas e sem conteúdo. As roupas do grupo dos Azures por exemplo traz uma semelhança com roupas mais formais e antigas, próximas de roupas que entendemos como roupas da realeza, justamente para passar essa ideia. O símbolo, o conceito por trás do nome as cores, todos trabalham juntos para construção da identidade como um todo. As roupas, os elementos, os símbolos não são reais, mas eles parecem reais, por conta de ter uma base sólida das referências. Os detalhes e efeitos luminosos holográficos foram construídos para trazer a ideia de futuro e tecnologia. Os índices estão dentro de conceitos criados indicando elementos fora da cena de forma proposital e os símbolos foram criados com conceitos para fazer uma definição clara da diferença entre os grupos e para serem consistentes se apropriando dos conceitos dos componentes usados. A semiótica de C. S. Peirce tem uma base estrutural muito forte e clara quando aplicada dessa forma e ter o conhecimento desses três elementos (índice, ícone e símbolo) e saber como usá-los, é como fazemos a construção de boas imagens.

Para finalizar a análise dos concepts, o mesmo é aplicado nas pranchas dos soldados, mantendo por exemplo o uso do quepe, característico dos policiais na Inglaterra. O próprio chapéu dos policiais de rua e a roupa vermelha dos soldados da Rainha já possuem uma série de associações e características que os definem como Ingleses e dessa forma mantive esses elementos para compor o concept e torná-lo mais consistente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente, foi desenvolvido nesse projeto a proposta de criar uma metodologia de análise semiótica para imagens. Foi abordado o termo do que viria a ser e como fundamentar o Concept Art com a semiótica.

A linha de pensamento semiótico abordada foi a do filósofo e cientista Charles Sanders Peirce, que possui uma linha de pensamento sistemático e sólido para esse tipo de construção.

O projeto partiu de uma experiência de intercâmbio de um ano em Londres, na Inglaterra. A partir dessa experiência foi criada uma história estruturada no ciclo da jornada do herói do livro “O herói de mil faces”, de Joseph Campbell, dividida em três atos.

Essa estrutura foi proposta como metodologia para organizar a criação de 12 capítulos resumidos. A partir desses capítulos, foram criados concepts principalmente de personagens seguindo o processo de concept com base nos ensinamentos de Feng zhu. Os personagens foram criados com uma camada sólida de símbolos, índices e ícones para reforçar o uso da semiótica.

Para execução do projeto, além da pesquisa visual, existiu uma pesquisa histórica para entender melhor a cidade de Londres e suas diversas passagens ao longo do tempo, além de sua diversidade cultural.

Iniciamos a produção das imagens com o desenvolvimento de personagens e desenhos, com representações suficientes para passar o conceito e ideia geral do projeto, pois o Concept Art é uma etapa de pré-produção. Ou seja, esse tipo de arte muitas vezes não é finalizada e tem o objetivo de ditar a direção visual do projeto. Também não é aberta ao público.

Para isso, foram usadas diversas técnicas de representação de imagens,

entre elas: o uso de modelos 3d, fotografias e rascunhos. O conceito principal na hora de compor era fazer uma montagem, um posicionamento fundamentado na semiótica, e não a finalização das imagens como um todo. A ideia era deixar as imagens com o certo grau de finalização, para nos permitir ter um olhar mais profundo sobre o processo dela, de forma a ter um objeto de estudo para reprodução do processo e da metodologia, olhando diretamente para sua estrutura.

Tenho a intenção de propor uma metodologia, de mostrar técnicas de representação, para que se possa ter um olhar mais apurado para a criação de imagens, para que seja melhor trabalhado as bases históricas e os signos da composição, com o objetivo de fugir de imagens e de concepts genéricos. As imagens levam uma semana para serem feitas, a partir de um cronograma de oito horas de trabalho, seguindo as etapas de pesquisa, de rascunhos, de montagem da cena em 3d, de montagem com fotos, além de finalização, que inclui a integração com técnicas de pintura digital. A parte da produção foi o meu maior desafio, pois o desenvolvimento de um bom design leva tempo.

As motivações para início desse projeto foi por ter trabalhado, por 2 anos, em um estúdio de ilustração e pintura digital, chamado Black Fox Studio aqui no Rio, e também por aproveitar esse tempo para fazer um estudo mais aprofundado sobre composição de imagens, que é a base de nosso curso de comunicação. Estudar semiótica nesse momento me proporcionou um desenvolvimento e um olhar mais preciso na hora de fazer as imagens. Esse pensamento conceitual e processual é fundamental para a construção de nosso currículo como designers.

Pretendo dar continuidade a esse projeto, pois como meta pessoal quero montar um portfólio, com o objetivo de conseguir trabalho na área de entretenimento. Para finalizar esse projeto, volto a dizer que minha proposta era

desenvolver uma estrutura de análise como proposta para criação de imagens mais fundamentadas e melhor construídas. Essa base segue a linha de pensamento e de estrutura semiótica proposta por Charles Sanders Peirce.

REFERÊNCIAS

ANHUT, Anjin. Let's Get Real About Concept Art.

HOWTONOTSUCKATGAMEDESIGN. 2 de Julho, 2014. Disponível

<<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/LETS-GET-REAL-CONCEPT-ART/>>

CELESTINO, Luiz. O que é Concept Art? E o que não é?.

BRUSHWORKATELIER. 23 de maio, 2016. Disponível

<<https://brushworkatelier.com/blog/2016/2/3/o-que-concept-art>>

CHIU, Boddy. How Djamila Knopf Succeeds Without Clients. YOUTUBE. 10 de

Março, 2019. Disponível <<https://www.youtube.com/watch?v=QW6g1cuaw1E>>

DAHOU, Albert Paul. A Jornada do

Herói.<<http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/jornadadoheroi.pdf>>

DANTAS, Marcelo. O que é concept

art?.Medium.<<https://medium.com/aela/o-que-e-CC%81-concept-art-e178ae7ea54>> 10 de Abril de 2018.

Discurso sobre profissional de concept art _ PUC.

PEIRCE, Charles Sanders, 1839-1914. Semiótica : Tradução José Teixeira Coelho Neto: São Paulo: Perspectiva, 2005.

PIRES, Jorge Barros. Vida e obra de Charles Sanders Peirce e as bases para o estudo da linguagem fotográfica. Discursos Fotográficos. Abril, 2018. Disponível

<<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/discursosfotograficos/article/view/1510>>

PROKOPENKO, Stan. Kim Jung Gi - How to Become a Master. YOUTUBE, 10 Dec 2018. Disponível <https://www.youtube.com/watch?v=aoqu5SEFqRI>

RICÓN, Luiz Eduardo. A Jornada do Herói Mitológico ROTEIRO DE CHRISTOPHER VOGLER (a partir de Joseph Campbell). II Simpósio RPG & Educação.

RODRIGUES, Cassiano Terra. Tomo Teoria Geral e Filosofia do Direito. Enciclopédia Jurídica da PUCSP Edição 1, Abril de 2017.
<<https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/58/edicao-1/peirce,-charles-sanders>>05 de agosto de 2019.

SANTAELLA, Lucia, NOTH, Winfried. Comunicação e Semiótica. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

SANTAELLA, Lucia. Semiótica Aplicada. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

SANTAELLA, LÚCIA. Arte & Ciência 7 - O Futuro do Humano (Extrato). YOUTUBE. 12 de Dezembro, 2015. Disponível
<<https://www.youtube.com/watch?v=u568V330BMs>>

SUN , Frances. Neon City - Hong Kong: a influência da cor neon na arquitetura e no ambiente. 16 de fevereiro de 2018 · 7 min de leitura. Disponível
<<https://medium.com/@icyport/the-neon-and-led-sign-city-hong-kong-17d4f8ff0317>>

TAKAHASHI, Patrícia Kelen e ANDREO, Marcelo Castro. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Brasil.

VILLELA, Pedro. A Jornada do Herói Dublado (PT-BR). YOUTUBE. 12 de Julho, 2017. Disponível <<https://www.youtube.com/watch?v=Stdko2NIUNI>>

ZHU, Feng. Carrer in concept art,. Youtube. Design Cinema - EP 01 PODCAST, 25 de janeiro de 2016. <<https://www.youtube.com/watch?v=PoQBxYt2sVQ>>. 12 de janeiro de 2019.

ZHU, Feng. Creating Worlds. Youtube.Design Cinema - EP 79 GDC, 26 de março de 2015. <<https://www.youtube.com/watch?v=fww9L7XH8Qg>>. 12 de janeiro de 2019.

ZHU, Feng. Creating Worlds. Youtube.Design Cinema - EP 79 GDC, 26 de março de 2015. <<https://www.youtube.com/watch?v=fww9L7XH8Qg>>. 12 de janeiro de 2019.

ZHU, Feng. Gallery. Fzdschool.com. Disponível <[https://fzdschool.com/galleries/gallery?tags=\[%222016%22,%22term%202%22,%22environments%22,%22fundamentals%22\]&uid=8361](https://fzdschool.com/galleries/gallery?tags=[%222016%22,%22term%202%22,%22environments%22,%22fundamentals%22]&uid=8361)>

ZHU, Feng. Landing That Job. Youtube. Design Cinema - EP 02 GDC, 29 de janeiro de 2016. <<https://www.youtube.com/watch?v=PBbt4kDtNbU>>. 12 de janeiro de 2019.

WIKI. Cyberpunk. WIKIPÉDIA. Abril, 2017. Disponível

<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>>